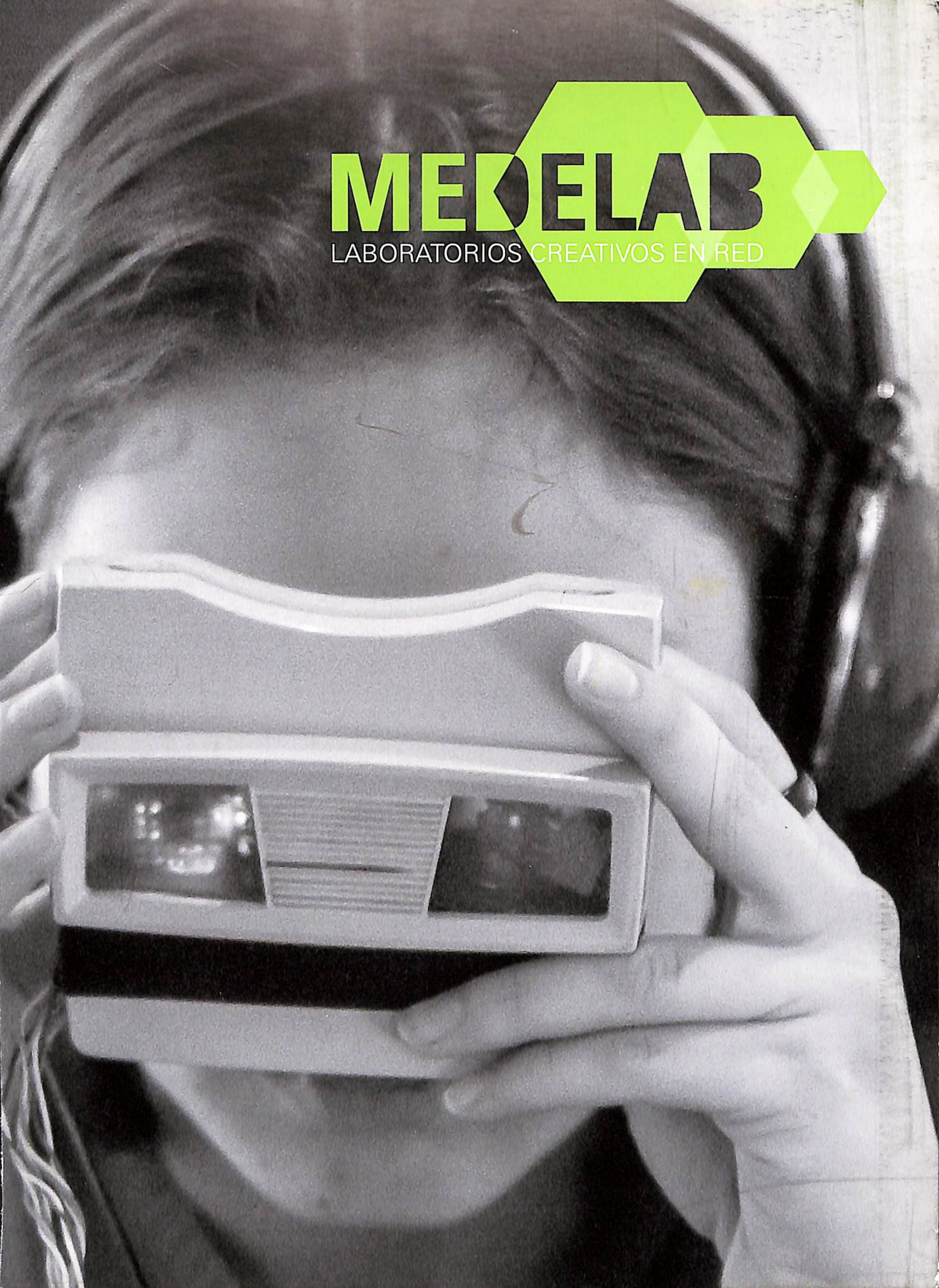

MEDELAB
LABORATORIOS CREATIVOS EN RED



FOTOGRAFÍA | IVAN CARRAZO - NOISE C3P. ARTISTA: ERVO PEREZ PRODUCTORA MUTANTE (CHILE)



FOTOGRAFÍA | CATALINA VÁSQUEZ

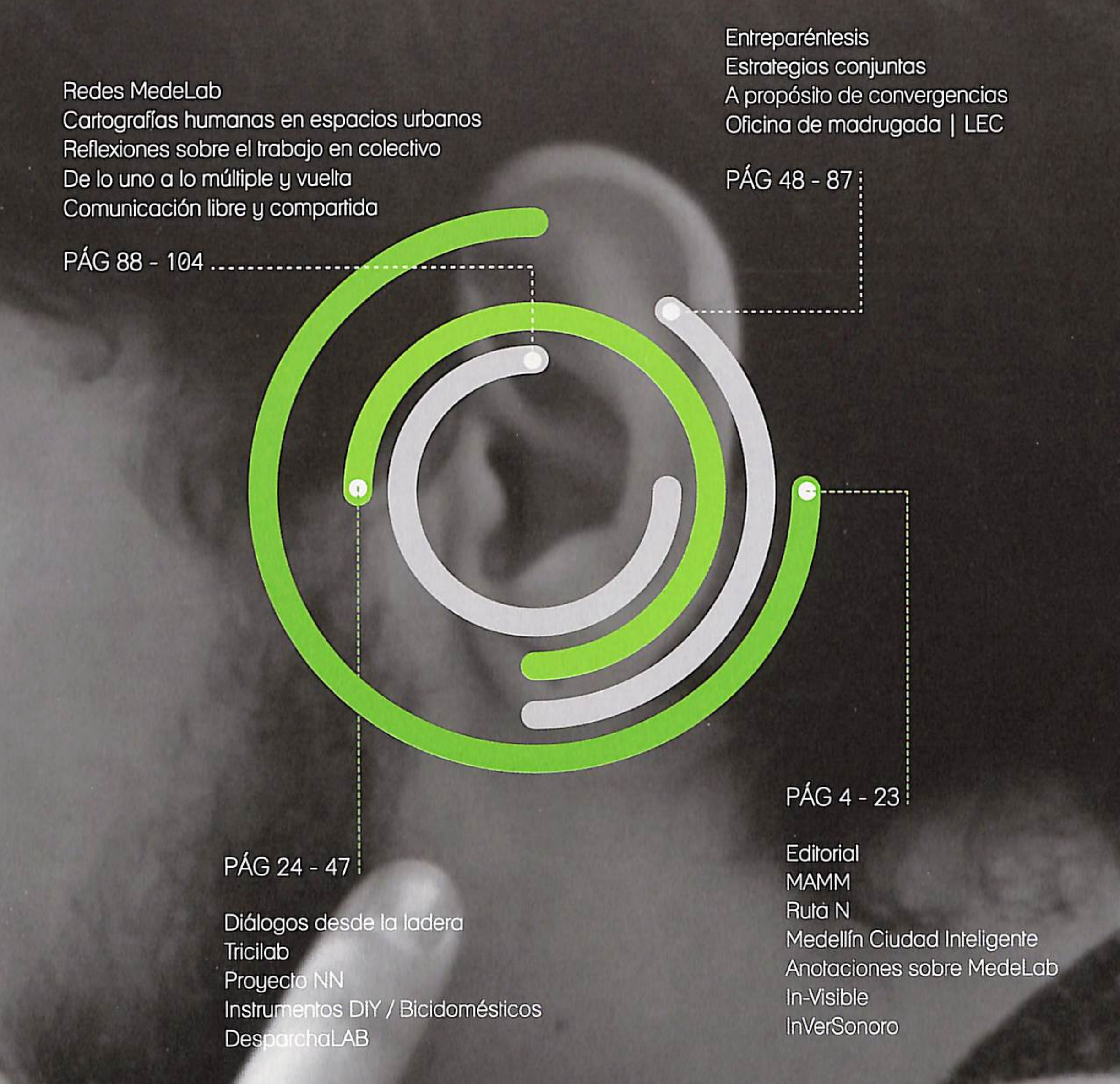
CONTENIDO



Escanea el código QR
o ingresa a www.medelab.net
para conocer todo el contenido de estas páginas.

MedeLab, laboratorios creativos en red es una publicación de







Esta publicación trata sobre las diversas formas en que colectivos e instituciones crean alternativas frente a los nuevos retos que enfrenta la ciudad de Medellín. Describe métodos y herramientas. Aborda lenguajes, instrumentos y una gran diversidad de diálogos que tienen origen en reflexiones entorno al arte, la tecnología, la articulación de un trabajo colaborativo y nuevas interpretaciones frente a las prácticas relativas a la innovación social.

Habla sobre emancipación económica y comunicación libre. Incorpora la tecnología como una herramienta que aproxima ideas y crea nuevos caminos de actuación. Da a conocer estrategias transversales entre instituciones y colectivos independientes con el objetivo de articular sus sentidos y propósitos. Aborda el patrimonio vivo y el contexto en que son pensados y ejecutadas las acciones. Las relaciones entre identidad, memoria social, resistencia, experimentación, comunicación y tecnocultura.

El tipo de prácticas aquí presentadas hacen parte de los Laboratorios Creativos en Red, realizados entre 28 de octubre al 8 de noviembre del 2013 en el marco del Festival MedeLab. Trece propuestas que relatan sus experiencias. Diálogos, actividades, entrevistas, textos propios y compilaciones que puede ser ampliados con otros recursos en la versión online.

No tiene la pretensión de ser textos acabados, sino memorias del evento, documentos e insumos de trabajo así como reflexiones generadas a partir de los encuentros. Siendo este un trabajo colaborativo, no busca reflejar la opinión parcial o exclusiva de las instituciones, colectivos o individuos, sino abarcar la mayor cantidad de ángulos y perspectivas posibles. La intensión es ser un punto de partida para dar continuidad a la reflexión sobre laboratorios ciudadanos.

Astrid Rojas | Jorge Bejarano
Editores

La producción cultural vinculada a las estrategias de apropiación social de la tecnología y la innovación

María Mercedes González C.
Directora MAMM

Medellín habla, piensa, trabaja y vive la innovación, y desde el Museo de Arte Moderno queremos aportar a la reflexión a partir del lenguaje creativo de las artes. Desde hace ya varios años, en el MAMM nos propusimos desarrollar una línea de trabajo alrededor del arte, la ciencia y la tecnología, que nos permitiera ampliar nuestra misión a nuevos enfoques de acción cultural, corrientes del arte y metodologías de trabajo colaborativo y en red.

Tomamos como punto de partida el modelo expandido de laboratorio para crear El Puerto, un espacio de articulación, creación y circulación de un conjunto de iniciativas y proyectos que se adelantan en la ciudad en diferentes campos creativos.

En 2013 y en el marco del festival MEDELLINNOVATION organizado por Ruta N, acogimos el desafío de liderar un evento para pensar en los retos de la producción cultural vinculada a las estrategias de apropiación social de la tecnología y la innovación, y con el apoyo de otras entidades, museos, universidades, centros culturales, colectivos independientes y proyectos autogestionados de Medellín, llevamos adelante MedeLab.

MedeLab fue una experiencia enriquecedora para todos, que consistió en la puesta en marcha de laboratorios creativos descentralizados en distintos lugares de la ciudad. Cada laboratorio fue un espacio de formación, experimentación y creción dirigido por líderes de las diferentes comunidades y, en algunos casos, por invitados especiales del país y el mundo.

El MAMM convocó a 13 organizaciones emergentes o con trayectoria en procesos innovadores en los campos del arte, la gestión cultural, la comunicación, la educación, el uso de tecnologías, y la innovación social, para pensar en el papel que las iniciativas comunitarias pueden jugar como escenarios vitales para reconfigurar una nueva relación con la creación, con la vida en comunidad y para incrementar el ecosistema de la innovación en Medellín.

Nuestro más sincero agradecimiento a Ruta N y Medellín Ciudad Inteligente por el entusiasmo, interés y generosidad con que acogieron el proyecto, y un reconocimiento muy especial a todas las instituciones y organizaciones por la energía vibrante y el compromiso con que asumieron nuestra invitación a compartir sus experiencias creativas. En el MAMM estamos convencidos de que los museos, al igual que otras instituciones culturales, son nuevos espacios de producción de conocimiento e inspiración desde donde indudablemente también se estimula la innovación.

La innovación como sinónimo de transformación

Angelica Jaramillo
Directora, Cultura de Innovación Ruta N

La historia de Medellín nos ha enseñado que las transformaciones de una sociedad, aquellas que de verdad impactan de manera positiva el bienestar de sus miembros, son impulsadas por los ciudadanos.

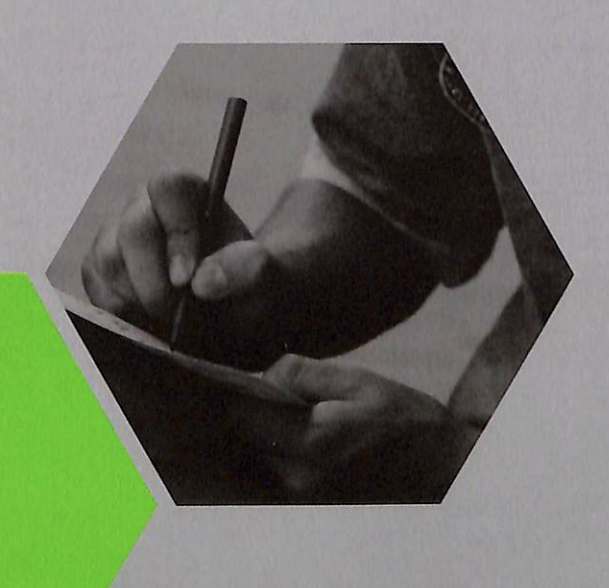
La innovación, como sinónimo de transformación, no es posible generando únicamente conexiones entre la universidad, la empresa y el Estado. Se necesita que la ciudadanía sea el actor principal de este ecosistema.

Es así como Ruta N, de la mano de aliados como el MAMM y Medellín Ciudad Inteligente, que tienen en su ADN el trabajo y la co-creación con las comunidades creativas, busca dinamizar la innovación, la ciencia y la tecnología en los ciudadanos de Medellín, a través de esta importante iniciativa como lo fue el MedeLab 2013.

Trece laboratorios de co-creación ciudadana, con más de 1.300 participantes, mostraron a Medellín y al mundo cómo la creatividad y el arte, potenciados por la tecnología y los medios, son poderosos instrumentos de innovación, la mejor forma de inspirar y conectar –tarea de todos los que día a día trabajamos en la transformación de nuestra ciudad en una sociedad del conocimiento y equidad–.

Esperamos que este trabajo, que es solo el comienzo de lo que soñamos, sea uno de los más grandes hitos del movimiento creativo de la ciudad; que inspire y conecte a muchos colectivos y grupos artísticos que de manera incansable, valiente y muchas veces silenciosa, vienen sembrando las semillas de lo que hará de Medellín la ciudad más innovadora de América Latina.

Ruta N, con su misión de facilitar la evolución de la ciudad hacia una economía de conocimiento, trabaja en diferentes estrategias que fortalecen la capacidad de innovar de nuestras organizaciones, y es a través de la estrategia Medellinnovation –de la cual hace parte el Festival homónimo, en cuyo marco se realizó el MedeLab – que hace una de sus más grandes apuestas, incluir la ciudadanía, en este caso el sector artístico, como eje de innovación ciudadana. Por eso nuestro compromiso y nuestra invitación a todos los actores para que consolidemos esta iniciativa como otra innovación social de la cual se sienta orgullosa nuestra ciudad.



La tarea de las instituciones debe seguir siendo propiciar y habilitar a la ciudadanía

Ana Isabel Palacios
Directora, Medellín Ciudad Inteligente

El programa Medellín Ciudad Inteligente cree en el empoderamiento de las comunidades como una aproximación cada vez más relevante a la resolución de problemas y a la transformación de realidades sociales de una manera orgánica y que contribuya a mejorar la calidad de vida de las personas en nuestra ciudad a través de su propia acción, a veces propiciada por el Estado, pero no necesariamente mediada por él.

Entre estas comunidades hay un número importante de iniciativas ciudadanas aventajadas, algunas de las cuales vienen trabajando desde mucho antes de que las instituciones, tanto públicas como privadas, decidieran interesarse en lo que hacían. La oportunidad de trabajar con estas comunidades o colectivos, como han empezado a ser llamados en nuestro contexto, enriquece, fortalece y articula nuestra apuesta por la construcción de una ciudad inteligente desde la ciudadanía.

Esta apuesta además, está respaldada por el Municipio de Medellín, UNE y la Fundación EPM, nuestros aliados estratégicos que a través de la confianza depositada en estrategias como MedeLab, ratifican que las búsquedas desde lo comunitario son realmente una apuesta de ciudad, refrendada además por otras entidades públicas como Ruta N y algunas dedicadas al arte, la cultura, la ciencia y la formación, como el Museo de Antioquia, el Museo de Arte Moderno de Medellín y el Parque Explora entre otras.

Sin embargo y a pesar de que las instituciones hemos empezado a jugar un papel en este ámbito, debemos dejar claro que debe haber un cuidado expreso y permanente en evitar cooptar las iniciativas, entendiendo que –tanto desde el punto de vista económico, como programático e incluso visional– la relación con entidades o estamentos de poder puede afectar la concepción de procesos orgánicos de base, un efecto negativo que debemos evitar a toda costa so riesgo de convertirse en una paradoja que le quitaría el sentido a todo este proceso.

Tenemos claro que la tarea de las instituciones debe seguir siendo propiciar y habilitar a la ciudadanía, dejar capacidad instalada y aportar desde nuestra experticia, más que imponer visiones al desarrollo de cada una de las iniciativas. Sin embargo, esto no evita que desde Medellín Ciudad Inteligente desde ya nos estemos planteando el reto que estos procesos deben alcanzar en el futuro.

Es necesario que las búsquedas de algunos colectivos que están ya en un avanzado estado de desarrollo empiecen a ser capitalizadas en forma de soluciones a problemas reales de nuestras comunidades, en la generación de identidad y el fortalecimiento del tejido social en nuestra ciudad.

La experimentación y el diálogo permanente deben conservar su lugar, incluso expandirse, pero así mismo propiciar la participación de nuevos actores y su apropiación de estas iniciativas a su manera y para sus realidades específicas.

Nosotros vaticinamos un papel vital para la cultura viva digital y comunitaria en la construcción de una nueva ciudad, y para ello debemos seguir creciendo. Creemos firmemente en estos procesos y es por eso que estamos comprometidos con el trabajo interinstitucional articulado con comunidades y colectivos como una parte fundamental de nuestro objetivo: generar Conexiones con Sentido, con la mira siempre puesta en la construcción de una ciudad inteligente.

FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ

ANOTACIONES SOBRE MEDELAB

Por Jorge Bejarano Barco | Director Departamento de Educación y Cultura
Museo de Arte Moderno de Medellín - MAMM

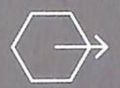
http://flavors.me/nuevonomada

En el año 2011 el Museo de Arte Moderno de Medellín, en colaboración con varios artistas, gestores y activistas de Colombia residentes en Europa[1], realizó LabSurLab, el cual se definió como un Encuentro Internacional de Laboratorios de Medios, un espacio para la reflexión y la creación en torno al cruce entre arte, ciencia, tecnologías y comunidad a partir de la convocatoria a proyectos e iniciativas de Labs de Latinoamérica y Europa. Durante los días del encuentro, 40 invitados de varios países desarrollaron talleres, conciertos, performances y una amplia programación en diferentes espacios de Medellín. Fueron unas semanas de intensa relación con muchos conceptos y prácticas –nuevas para aquel momento– que claramente expandieron las posibilidades creativas de las personas y colectivos que allí estuvimos.

Aquel encuentro representó un momento fundacional en este tipo de iniciativas[2], no solo porque la red se mantiene viva –gestando de forma independiente nuevos encuentros en otros lugares de Latinoamérica, como LabSurLab Quito 2012 e inspirando encuentros moleculares en Cali como ComunLab o preencuentros LSL como el de Valparaíso Chile en 2014 –, sino por el sedimento que dejó en Medellín al motivar nuevos proyectos e iniciativas que como Cooperaciones, El Puerto y MedeLab, orientadas por nociones de horizontalidad, experimentación, cooperación y trabajo en red, nos están llevando a repensar las formas de asumir la producción cultural y a abordar nuevos temas y cuestionamientos.

Esta reflexión inicial contextualiza la plataforma que ha dado origen al MedeLab y algunas anotaciones en torno al cruce entre arte, tecnologías e innovación desde la experiencia proporcionada por algunos de los proyectos en los que ha venido participando el MAMM recientemente [3].

MedeLab 2013 parte de la hipótesis de que es posible maximizar el potencial de las diferentes redes culturales existentes en Medellín y que en este encuentro de redes y actores conectados unos con otros en proyectos precisos, se pueden provocar colisiones y momentos de precipitación creativa que lleven a movimientos innovadores.



https://medellin.labsurlab.org/
http://cooperaciones.mdelibre.co/
www.elpuerto.co
www.medelab.net



De esta manera el proyecto, más que resolver la pregunta sobre qué es la innovación o crear objetos culturales precisos, busca generar el contexto creativo a partir del trabajo en red y el relacionamiento de ideas; el arte es solo una de ellas, un punto de partida e inspiración al ser un proyecto motivado desde el museo. Pero la dimensión de MedeLab es más amplia, al promover la convergencia entre múltiples disciplinas, conocimientos y modos de hacer, la gran mayoría liderados por jóvenes de la ciudad.

La cultura es el motor que activa los procesos de innovación social; a su vez, los discursos en torno a este tema se presentan como agentes de cambio y entes activos dentro del desarrollo económico, creando un escenario favorable para la creación de proyectos e iniciativas artísticas de carácter experimental que incrementan el potencial creativo de la ciudad[4].

En el panorama de las artes, se hace cada vez más evidente el papel de los artistas e instituciones en este ecosistema creativo; muchos proyectos se están centrando en la investigación para producir ya no objetos sagrados sino metodologías y herramientas, que asumen su carácter de prototipo en permanente construcción para hacer frente a problemáticas sociales y plantear nuevas formas de interacción entre las personas y su entorno. Esto, sumado a las nuevas metodologías y herramientas de trabajo –dentro de las cuales está el universo de la cultura digital– está llevando igualmente a una ampliación tanto de la práctica artística como de la definición de las instituciones [5].

COBRA SENTIDO PENSAR EN EL PAPEL QUE LAS INICIATIVAS COMUNITARIAS DE CORTE INDEPENDIENTE Y LAS INSTITUCIONES CULTURALES PUEDEN JUGAR COMO ESCENARIOS ESTRATÉGICOS PARA LA GENERACIÓN DE PROYECTOS CONJUNTOS.

En la actualidad las dinámicas de la escena cultural en Medellín permiten valorar transformaciones importantes sustentadas en políticas públicas que promueven conceptos como cultura ciudadana, urbanismo social y, más recientemente, innovación. De ello dan cuenta los numerosos emprendimientos –tanto institucionales como independientes– que se han creado o fortalecido en los últimos años: Redes de bibliotecas, de música, de literatura, de jóvenes, escuelas de hip hop y espacios para las músicas urbanas, programas de apropiación social de tecnologías, centros culturales, museos, movimientos urbanos de uso de la bicicleta, festivales, periódicos, medios de comunicación alternativos, colectivos y residencias artísticas, iniciativas comunitarias de memoria y derechos humanos, entre otros, los cuales juegan un papel importante en la articulación de este ecosistema creativo que intentamos bosquejar.

En este horizonte cobra sentido pensar en el papel que las iniciativas comunitarias de corte independiente y las instituciones culturales pueden jugar como escenarios estratégicos para la generación de proyectos conjuntos, y ante todo preguntarnos cuáles son las estrategias de mediación que deberíamos poner en marcha entre estas instituciones e iniciativas independientes para incrementar el potencial creativo de Medellín.

Casa de las Estrategias, Un/loquer, Corporación Platohedro, Casa Tres Patios, Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, TriciLab, Parque Biblioteca Belén, Emisora Morada, Corporación Casa Juvenil Amigos Unidos, Museo de Antioquia, Fundación Mi Sangre, Lo Doy Porque Quiero, Epicentro, Por Estos Días, MAMM, La Casa de la Memoria, Series Media, Monofónicos, Invisible Valley, Parque Explora, Proyecto NN fueron algunas de las organizaciones y espacios participantes en MedeLab 2013; esta publicación entrega documentación de los procesos que allí se dieron y motiva a su vez nuevas interpretaciones y construcción de conocimiento en torno a ellas.

¿Cuáles son los vectores para orientarse en esta geografía variable de las organizaciones y proyectos culturales en Medellín? ¿Cuáles son los conceptos para tejer una ruta discursiva que permita comprender sus formas emergentes de producción cultural?

Cooperación, confianza, escucha, trabajo en red, experimentación, prototipos, educación expandida, comunicación libre, fronteras, resistencia, territorio, nomadismo, músicas, tecnocultura, arte, espacio público, cambio, colectivo, generosidad, superación, participación, reciclaje, convivencia, política, ciudad sostenible, ecología, movilidad alternativa, feminismos, arquitectura flexible, diálogo, financiación artesanal, patrimonio, memoria, conflicto, trueque, global-local, derechos humanos, convivencia, barrio, disfrute, creación, estrategias conjuntas: Estos son solo algunos de los conceptos de los que nos hablan las experiencias de los trece laboratorios realizados en el marco de MedeLab. Nociones que pueden ayudarnos a abrir la reflexión y plantear múltiples preguntas sobre formas de organización del trabajo, de gestión; sobre nuevos enfoques de educación y plataformas de acción generados desde estos espacios. Esta breve introducción y glosario tan solo constituye una invitación para empezar a tejer una cartografía que logre dar cuenta de este ecosistema creativo que se gesta hoy en Medellín, el cual, como lo ha querido mostrar MedeLab, se acerca mucho a las dinámicas del laboratorio[6], de un gran laboratorio de activismos e imaginación social.

Algunos de los retos e iniciativas en un mediano plazo deberían estar encaminados a consolidar plataformas que permitan brindar reconocimiento e infraestructura; una tarea que compromete tanto a las iniciativas independientes –pues se requieren mayores niveles de agremiación y organización del trabajo– como a las instituciones gubernamentales y privadas encargadas de promover las prácticas de la innovación, el emprendimiento y la cultura digital en la ciudad. Esta tarea parte del reconocimiento de que este tipo de proyectos efectivamente están abonando el ecosistema creativo de la ciudad. ●

---

[1] Sea esta la oportunidad para reconocer los aportes de los artistas Alejandro Duque, Aniara Rodado así como de Juliana Restrepo, exdirectora del MAMM y Yan Camilo Vergara, director en aquel momento de Medellín Digital, con quienes trabajamos intensamente en la creación de este primer encuentro LabSurLab en 2011.

UN CONTEXTO CREATIVO A PARTIR DEL TRABAJO EN RED Y EL RELACIONAMIENTO DE IDEAS.

[2] Existe un texto de Alejandro Duque que da cuenta de unos antecedentes más tempranos en torno a la iniciativa de crear el "laboratorio general" en Medellín (http://tinyurl.com/occ-nebc). Otro antecedente es LABToLAB, organizado en 2010 en MediaLab Prado (http://tinyurl.com/pd3mf5p), así como el proyecto Bios realizado por el colectivo un/loquer en el MAMM en el mismo año (http://unloquer.org/bios/) . De igual manera, es necesario reconocer la plataforma n-1 (https://n-1.cc/g/labsurlab) como la red independiente mediante la cual se han fraguado muchas de las iniciativas.

[3] Gerardo Mosquera, curador y crítico cubano, sugiere la idea del Museo como Hub, tomando del significado técnico del término los aspectos de concentrador, centro de distribución, un equipo de redes que permite conectar entre sí otros equipos o dispositivos retransmitiendo los paquetes de datos desde cualquiera de ellos hacia todos los demás. Con esto podemos hacer un neologismo que ayude a comprender –de forma pos utópica– el papel de los museos en la actualidad: "(...) Habría que pensar en museos centrífugos en lugar de centrípetos, transformados de 'un espacio donde se muestra el mundo' en 'una acción en el mundo'. Así, en vez de halar el arte hacia un espacio aurático, el museo podría actuar en el sitio mismo donde ocurre la práctica artística. Sería un museo como hub, descentralizado, en movimiento, diseminado por todos lados; una entidad dinámica que participaría simultáneamente en una diversidad de proyectos en diferentes lugares. El nivel de intervención resultaría muy flexible y casuístico, consistiendo sobre todo en proyectos comunes de colaboraciones con otras instituciones, grupos artísticos, asociaciones informales e individuos, en diversos grados de participación.
Las actividades incluirían muestras, comunicaciones, blogs, eventos, arte urbano, arte en la red, talleres, publicaciones, encuentros, debates" (Más referencias sobre este tema en: http://tinyurl.com/odny5es).

[4] Para abordar el concepto innovación de forma amplia recomiendo la lectura de los libros *Innovación en cultura, una aproximación crítica a la genealogía y usos del concepto*, de Y Productions (www.traficantes.net/libros/innovacion-en-cultura); y *Disrupting Business: Art and Activism in Times of Financial Crisis*, editado por Tatiana Bazzichelli & Geoff Cox / DATA browser 05/ 2013 (disponible en http://esferapublica.org/nfblog/?p=64788).

[5] Desde la crítica institucional, una amplia reflexión en torno al cruce entre instituciones y movimientos es abordada en el proyecto Transform y recogida en el libro *Producción cultural y prácticas instituyentes* de la editorial Traficantes de Sueños: (...) "La práctica, consiste en trabajar desde las instituciones culturales para implementar un tipo de Institución proyecto, que permita producir, desde abajo, redes de producción intelectual cooperativas y transnacionales, que se doten tanto de momentos de concentración o precipitación de gran visibilidad, como de líneas de fuga que se disparen hacia configuraciones y agenciamientos inesperados entre sujetos, instituciones, colectivos, con un grado de visibilidad menor o más capilar. Se puede decir por lo tanto que las acciones que estamos poniendo en práctica constituye un prototipo de institución proyecto que, aun buscando su sostenibilidad, se constituye no obstante sobre la propia inestabilidad y coyunturalidad que caracteriza a la vida y el trabajo basados en la siempre delicada idea de proyecto".(El libro completo está disponible en: http://tinyurl.com/qjbxln8).

[6] En efecto, la noción de 'laboratorio' se revela como un ámbito compartido por las experiencias y colectivos en mención y es la forma más cercana para definir sus prácticas y metodologías en constante cambio y evolución; el laboratorio, como dispositivo de creación, de encuentro y de mezcla. Como lo menciona Andrés Fonseca en el libro de memorias de LabSurLab (http://cooperaciones.mdelibre.co/), "La semántica laboratorio nos ubica necesariamente en dinámicas de producción colectiva e innovadora de la realidad. El laboratorio, por tanto, remite al diseño, la experimentación y la colaboración. Es un dispositivo de producción de realidad que cobra cada vez más fuerza en el contexto de colectivos activistas, de los medialabs, de instituciones, espacios y proyectos emergentes que abordan aspectos de la vida contemporánea, y propenden a la generación de diseños y estrategias para el surgimiento de iniciativas comunes. El laboratorio rompe con las escisiones entre el saber experto y el saber cotidiano. El laboratorio, en clave ciudadana es un espacio común, abierto y expandido donde a partir de problemáticas situadas se crea una comunidad de practicantes y de colaboradores, de personas que quieren arriesgar, en el pensamiento y en la imaginación, la creación de prototipos para pensar e intervenir sobre la realidad histórica y social. El laboratorio está conectado a nodos en una red. El laboratorio crea dispositivos para intervenir lo real, permite imaginar y retomar la utopía".



FOTOGRAFÍA | CATALINA VÁSQUEZ

NO-VISIBLE

ESCUCHA + EXPERIMENTACIÓN

Series Media - Invisible Valley - Monofónicos

www.seriesmedia.org http://eter-lab.net http://monofonicos.net

A partir de Fanzine IN-VISIBLE, Escucha + Experimentación
Escrito por Miguel Izasa www.miguelizasa.com

Si bien los movimientos más importantes en el desarrollo de la música y el sonido en campos tanto artísticos como investigativos, científicos, filosóficos o hasta medicinales, han desarrollado formas, herramientas, métodos y estrategias de fabricación de realidades sonoras, el factor principal que siempre ha permitido el encuentro, descubrimiento y comprensión de nuevos territorios sonoros ha sido y será la escucha.

A donde sea que pongamos nuestra mente, habrá un sonido, una relación sonora. Nos podríamos fácilmente quedar encontrando ecos dentro de los ecos dentro de los ecos y quien sabe si podríamos terminar. El proceso de escuchar termina convirtiéndose más bien en un desprendimiento de las formas sonoras mismas, pues tan solo es dejar que los sonidos sean simplemente sonido para comprender que no existe diferencia entre el oyente y lo escuchado.

Partimos del reconocimiento de que no estamos explorando las realidades que llamamos sonoras, los objetos que decimos suenan, los paisajes que aparentemente recorremos afuera, sino también los mundos internos, los miedos, las emociones que gritan dentro, los territorios de la imaginación, los mundos creados al concentranos en escuchar, recorrer sueños, sumergirse en la memoria, como caminando con una linterna en el bosque de lo inconsciente.

Y claramente esto es algo que se pudo ver muy reflejado en los talleres, sobre todo en las sesiones de escucha, ya que lo que se manifestaba en general en los asistentes, demostraba que la escucha de entrada nos sorprende y es realmente increíble la cantidad de experiencias que el sonido tiene para nosotros y que son activadas con un acto tan simple.

Experimentar con la escucha representa un alcance y dominio de la mente, un llamado a la concentración, a la atención, a la calma y la conciencia, por lo tanto nuestro laboratorio lo hemos comprendido como un entorno de transformación en todos los sentidos, pues abrirnos a escuchar es abrirnos a lo que sea que pueda suceder, a lo que sea que nos habita, a lo que sea que se exprese en nuestra mente.

A menudo se innova desde puntos de vista materiales, como el desarrollo de instrumentos, herramientas y todo tipo de máquinas y procesos novedosos que si bien hacen parte del progreso, no lo son todo y en muchos casos, no son realmente necesarios, o al menos no tienen la prioridad que podrían tener otras cosas, como la necesidad de escuchar, por ejemplo, que trata un aspecto un poco más espiritual (intangible quizás), pero radicalmente importante, dado que afecta todos los pilares sobre los cuales se construye cualquier universo, imaginario, real, material o no.

Toda realidad toma forma a partir de los procesos de escucha. La salud en todos sus aspectos, los procesos psíquicos, las experiencias cotidianas, los idiomas, las canciones, los medios de transporte, las ciencias, la sociedad, los libros. ¿Qué sería de todo ello sin la escucha?

Gran parte de la innovación que necesita el mundo de hoy debería estar en la escucha, pues a partir de lo que sucede en los territorios sutiles e invisibles de la realidad, es posible concebir una infinidad de alternativas y procesos para los sistemas actuales de comunicación y creación que, curiosamente dependen en su mayoría de una concepción visual, material o conceptual de la realidad, cuando la escucha nos permite otro proceso, más relacionado con reducir que con agregar, más silencioso que sonoro, un acto contemplativo, quieto, un caos que vive del orden.

CONSTRUYENDO UN LABORATORIO IN-VISIBLE

Cuando se plantea un laboratorio de escucha, se está hablando de un proceso que integra algo misterioso y más allá de las típicas manifestaciones de la energía. Hay sonido en otros espacios que no necesariamente son los estados conocidos de la energía, una capa de la realidad que puede ser escuchada pero no se ve, no tiene nombre, ni descripción; nos gusta llamarla "dimensión sonora".

NO-VISIBLE se construye como un espacio de colaboración entre colectivos establecidos en la ciudad que quisieron diseñar un primer laboratorio cuya idea central fue gestar un grupo de exploración de la escucha en la ciudad, desde el cual se pudieran cruzar procesos de exploración de la realidad a partir de la escucha; un poco como si se reclutarán científicos en un laboratorio, pero en este caso los llamados son oídos que quisieran adentrarse en esos invisibles océanos que abundan en la ciudad y zonas aledañas.

NO-VISIBLE es un laboratorio de experimentación con la escucha desarrollado en Medellín, Colombia, cuya finalidad es descubrir, reconocer, explorar y expandir territorios invisibles de la realidad a partir de una meticulosa exploración del sonido desde diversas facetas, tomando como eje la grabación de campo e incluyendo perspectivas ancestrales, tecnológicas, filosóficas, sociales, científicas, ecológicas o artísticas que buscan unirse en pro de generar consciencia en torno al sonido, expandir territorios de la escucha, desarrollar nuevos métodos creativos dentro de diversas disciplinas y afianzar procesos evolutivos en el entorno, concretamente dentro de la ciudad y sus
alrededores, pues el sonido afecta directamente las entrañas de las sociedades, la cultura y la forma como nos comunicamos y desarrollamos dentro de los conjuntos que organizan todos los sistemas del universo, conduciéndonos a otros espacios, otras comprensiones, otras facetas de la realidad.

Por ello, más que un conglomerado de clases, charlas, tareas o teoría, quisimos desarrollar un camino, una ruta donde cada participante se enseña a sí mismo y cada quien es, a fin de cuentas, quien se permite explorar, quien se permite escuchar.
Inicialmente se pensó en desarrollar clases un tanto más teóricas y con una metodología tradicional, pero a medida que se fueron evaluando las bases e intenciones clave del laboratorio, el modelo de trabajo se fue gestando de una forma más descentralizada, tal vez novedosa u original, que nos permitió elaborar una secuencia de trabajo más orientada al aspecto práctico y al proceso mismo de recorrer la escucha en sus diversas vertientes y formas, relacionando las actividades directamente con los participantes y jugando a educar de una forma adaptativa y cambiante.

En NO-VISIBLE exploramos lo que en nuestro caso llamaríamos "materia sonora" desde dichas posturas, buscando encontrar lo que habita en los espacios de lo inaudible, como quien intenta descubrir vida en un fósil, buscando realidades en el aire, cazando sueños, ilusiones. El arte de la grabación de campo es un acto especial, delicado, silencioso. Las "imágenes" sonoras son muy diferentes, puesto que nunca tienen una forma fija, determinada; además, se manifiestan a partir de muchísimas variables en el tiempo. El sonido es muy rápido, es muy abarcante, profundo. Tiene textura, y entre los constituyentes de estas, se encuentran más texturas, posibilidades, mundos.

SI TUVIÉRAMOS QUE DEFINIR LA FINALIDAD DE NO-VISIBLE SERÍA EL HECHO DE ABRAZAR LAS ABSTRACCIONES, TEORÍAS Y DEFINICIONES DEL SONIDO PERO TENIENDO COMO BASE LA RUPTURA MISMA DE TODO ELLO.

La capacidad de adentrarse a simplemente conocer cualquier territorio sonoro y poder de cierta manera dirigir a qué lugares, formas y estructuras se enruta el enfoque de la percepción auditiva es algo realmente radical para el humano, por lo que la tecnología también es abordada por nosotros de una forma en la cual la escucha es la que guía el proceso, como si fuera el silencio quien tuviere el timón del sonido.

Tal posición nos evita buscar que los asistentes del taller sean limitados en términos de herramientas o conocimientos de las mismas, pues basta con las más simples bases del manejo de la máquina grabadora, acompañadas de una buena práctica de escucha, para que se pueda recorrer el infinito potencial que tiene el hecho de capturar materia sonora del entorno y llevarla al contexto que se desee. El sonido siempre será un elemento muy abierto para la percepción; más que una posibilidad, un conjunto de las mismas.

NO-VISIBLE es un laboratorio en movimiento, es un caminar en sí mismo, lo que nos llevó a pensar que para poder explorar el sonido hay que hacerlo de una forma diferente a como se aprehenden las cosas visualmente. El sonido es aprehendido a través de una nueva dimensión espacial que para los oídos es el tiempo, por lo que mediante las diversas actividades posibles, se realiza una exploración de las escalas temporales presentes en terrenos audibles encontrados en Medellín.

A la hora de escuchar, no existen límites. El sonido no existe en el tiempo de forma absoluta. Más que existir en el tiempo, el sonido vendría siendo un elemento esencial del tiempo mismo, sus andamios, su esqueleto, su soporte, como las manecillas para el reloj. El tiempo es nada sin sonido, sin movimiento. Por ello una exploración de la escucha toca tan profundamente en lo que vivimos, porque nos muestra una forma muy particular de comprender el tiempo, invitándonos con ello a la posibilidad de adentrarnos en la aventura de recorrer otros tipos de espacios, no necesariamente conocidos hasta ahora.

Sería gratificante saber que tantas ideas que nacen en un taller dedicado a los oídos puedan servir a muchos otros oyentes en el mundo, y lograr así nuestra meta: que sean más los oídos activos que los dormidos, que podamos –en vez de simplemente oír y pasar sonoramente desapercibidos– alcanzar nuevos territorios de la percepción o al menos invitar a recorrer rutas de información (sonora) que quizás no habían sido consideradas con anterioridad.





FOTOGRAFÍA | PARQUE BIBLIOTECA BELÉN

InVerSonoro

FABULACIONES DEL RUIDO

Parque Biblioteca Belén

http://pbbelen.blogspot.com

Inaugurado el 15 de marzo de 2008, el Parque Biblioteca Belén funciona como la puerta de entrada a un viaje extenso por una memoria barrial, pues Belén fue, es y será protagonista de la historia y el crecimiento de la ciudad.

Desde su inauguración este Parque contempla una programación académica y cultural, un homenaje a la cultura japonesa y reúne a importantes escritores, ilustradores y público en general. De esta manera se creó entonces un espacio donde la cultura y la educación son protagonistas.

Este escenario cultural, recreativo y educativo cuenta con un diseño conceptual donado por la Facultad de Paisajismo de Ingeniería Civil de la Universidad de Tokio y estuvo dirigido por el prestigioso arquitecto japonés Hiroshi Naito.

Este Parque cuenta con espacios destinados al conocimiento, la cultura y el esparcimiento. Espacios propicios para el encuentro ciudadano como lo son la Plaza del Agua, la Plaza de la Gente y la Plaza Verde.

Entrevista a Daniel Rozo
Promotor de nuevas tecnologías
(Comfenalco Antioquia)

¿Cómo surge InVerSonoro?

El Laboratorio Inverso a través del proyecto InVerSonoro, fabulaciones del ruido, ha sido una propuesta que le ha apostado a la creación por medio de ejercicios que rescatan y vinculan esos procesos cotidianos que terminan por ser irreconocibles o imperceptibles por nosotros; en este caso, el universo sonoro que nos aborda en la cotidianidad, en el día a día. En el laboratorio se busca que sus participantes sean generadores de contenidos a través de proyectos comunes que permitan el trabajo colaborativo entre todo el grupo. Es así como entre su trabajo de hace más de dos años y medio han creado una radionovela y desarrollado otros procesos menores que han mantenido la constancia y perseverancia del grupo.

¿Quiénes participaron en InVerSonoro?

Comenzamos hace dos años y medio con un grupo de personas invidentes que fue complementado posteriormente con personas no invidentes.
Consideramos que eso hace parte de los aciertos que se tienen que hacer en los términos de inclusión, no es segmentar los grupos, sino intentar que en un mismo círculo confluyan todos ellos. El proyecto InVerSonoro en específico lo coordinaron Janeth Macías, Olga Acosta y Daniel Rozo.

¿Cuál fue la metodología utilizada en el desarrollo de las piezas sonoras y la construcción de las fabulaciones?

Este proyecto consistió primero en un trabajo de escritura o de creación de historias, para luego sonorizarlas.
Los talleres constaron de una sesión de introducción a la toma de sonidos para el desarrollo del proyecto, otra de escritura creativa y otras dos para la sensibilización de la escucha y desarrollo del producto sonoro en el Parque Biblioteca Belén.

Para el componente de escritura nos apoyó la actriz y gestora cultural Cristina Acosta y para la parte de sensibilización y construcción de la fabulación sonora nos acompañó el artista y luthier Leonel Vásquez junto con Camilo Cantor.
Todo esto da lugar posteriormente a una exposición donde se evidencian los resultados del taller.

¿Cómo aborda InverSonoro la innovación y el emprendimiento?

Es necesario entender que dentro de ese "ecosistema creativo y de innovación de Medellín" no nos podemos referir única y exclusivamente a procesos de emprendimiento que vinculen aparatos tecnológicos u otros, no debe existir únicamente esta posibilidad, sería cosificar la creación humana. Buscamos que el concepto de innovación y creación se entienda como el proceso donde se hacen tangibles los imaginarios de las



"Todo entra por los ojos! le dijo Roberto a Amalia.
se escuchaba el sonido de la bohemia en el bar de tangos. Amalia no se sintió bien con tanto ruido sumado al de los carros y propuso cruzar la calle con destino a la quebrada: allí se deleitaron con el sonido del agua corriendo porque en ellos encontraban la grandeza de Dios. Súbitamente escucharon ruidos como silbidos de hombres y presintieron un gran desastre: salieron apresuradamente y se calmaron al escuchar los pájaros que cantan a tempranas horas de la mañana. Ya no creyeron que el sonido de la quebrada al pasar simbolizara frescura y prefirieron regresar a su casa a escuchar el sonido de las tapas de las ollas y la cantaleta de su mamá: ¡Jovencitos, a arreglarse el pelo! "

FABULACIONES DEL RUIDO
Textos construidos en los talleres de InVerSonoro
Escrito por :
Amparo Ramírez
Edgar Vásquez
Carlos Arturo Sánchez

FOTOGRAFÍA | PARQUE BIBLIOTECA BELÉN

comunidades, donde se pueda dar cuenta de sus temores, miedos y alegrías, de sus deseos, donde se evidencian las transformaciones como el resultado de lo que las personas resuelven en su cotidianidad; por eso, nuestro aporte es hacer visible esas aparentes utopías que por momentos parecieran absurdas, pero que es necesario develarlas para reconocer las identidades y ponderar los saberes que ellas poseen.

¿Cuáles han sido los aprendizajes generados a partir de estos laboratorios?

Por medio del laboratorio se ha logrado hacer comunidad; lo primordial en el espacio es la cercanía que todos los participantes han conseguido en la interacción y su capacidad de respetarse en las diferencias, y seguramente la dinámica que se ha ido marcando con la creación paulatina a través de distintos proyectos comunes ha predispuesto al grupo en actitud de estar creando constantemente y de involucrarse en nuevos proyectos. Es por eso que este último proceso desarrollado por medio del Medelab tomó mayor relevancia por la seriedad y rigurosidad impregnada a los productos del taller, con una dificultad mayor que los anteriores y con la posibilidad que tuvieron de contar con talleristas expertos en los temas desarrollados. Esto entrega una corresponsabilidad entre participantes y el Parque Biblioteca para seguir dándole vigencia al laboratorio. Otro aporte de este trabajo es convertir en arte una serie de sonidos que tradicionalmente atraviesan nuestra vida cotidiana, pero que al ser reconocidos por personas que tienen los sentidos y sonidos como su forma de vida y relación con otros, permiten la creación de historias a través del sonido.

"Ocurrió en Barranquilla. La niña se columpiaba junto a la orilla del río. llegó muy de mañana. con el trinar de los pajaritos y las campanas repicando a lo lejos. En el parque un vendedor ofrecía sus mangos. patillas y papayas. pero nadie compraba.

En casa. la mamá ponía la mesa. licuaba la fruta. fritaba las carimañolas. "siglo veinte cambalache problemático y febril..." se escuchaba en la radio. Apacible mañana en la casa. Mientras tanto la niña que se columpiaba con tanta velocidad vio una de las barras desprenderse: inmediatamente cayó al arroyo en una alcantarilla. Los niños gritaban. los adultos se desesperaban. ruidos de motos. ulular de ambulancias.

La niña se salvó. Felizmente."

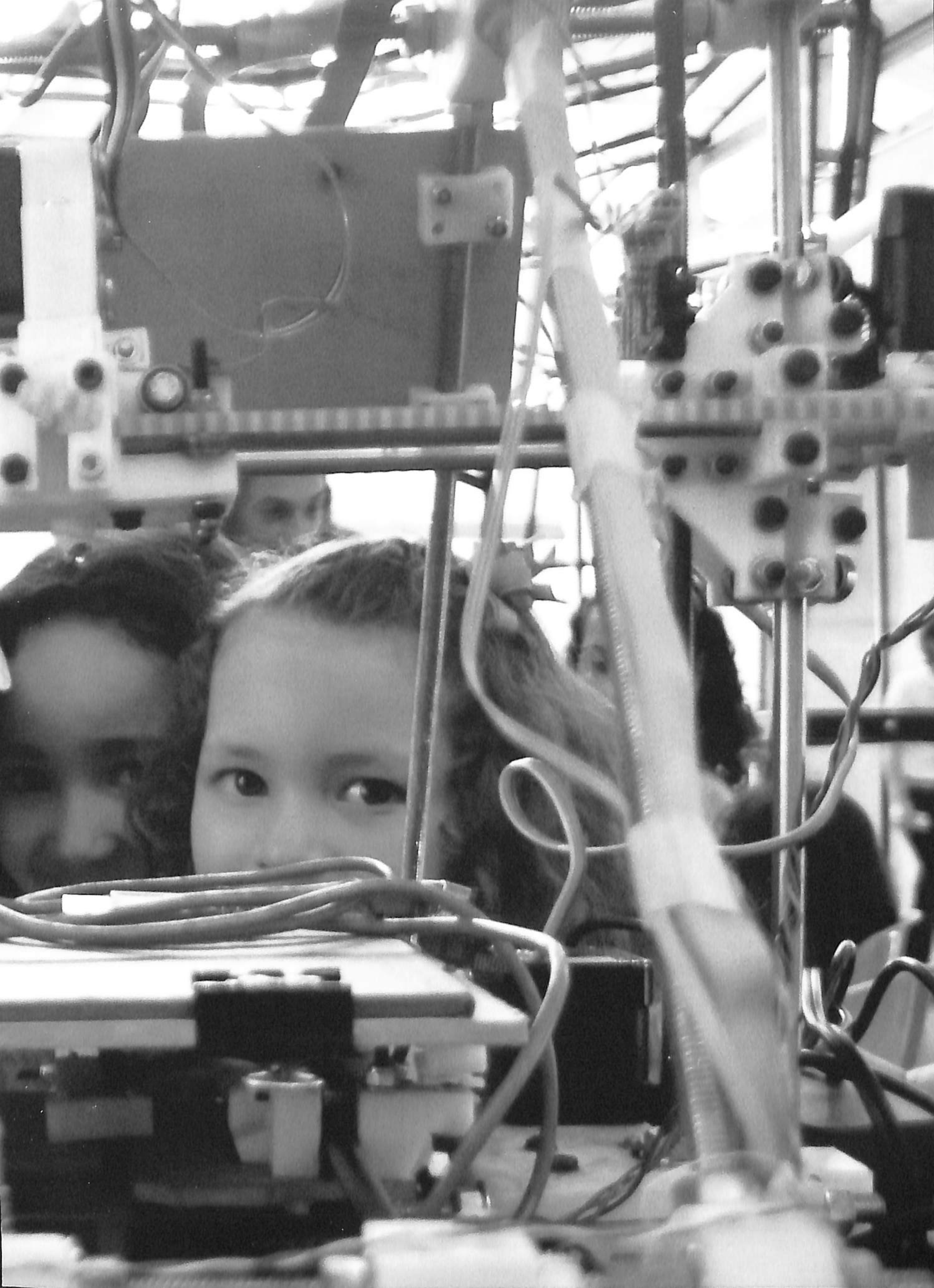
Escrito por:
Jesús Salvador Londoño
Ramiro Caviedes
Gabriela Ramírez
Gloria María Hernández


Descarga / Escucha InVerSonoro
http://tinyurl.com/pq9mlv6


Vídeo InVerSonoro
http://vimeo.com/79213061



FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ || LABSUR LAB 2011





COMUNIDAD SANTO DOMINGO SAVIO - INSTALACIÓN EN CALLE
FOTOGRAFÍA | CLAUDIA VELÁZQUEZ

DIÁLOGOS DESDE LA LADERA

MUSEO DE ANTIOQUIA

www.museodeantioquia.gov.co

Por Gonzalo Biffarella

Cuando nos invitaron a llevar adelante un laboratorio destinado a reflexionar y hacer desde el arte, las tecnologías y la sociedad en el marco del MedeLab, con naturalidad se impuso la idea de trabajar en conjunto con artistas de Medellín y gente de la comunidad de Santo Domingo Savio.

Hacía ya varios años que daba vueltas en mí la idea de aprender más de la gente de esa ladera, que visité casi por casualidad en ocasión de dar una conferencia en el Museo de Arte Moderno, como embajador del Festival de la Imagen de Manizales. Múltiples relatos quedaron resonando en mi memoria. La invitación a MedeLab nos dio la oportunidad de hacer realidad este proyecto.

Con el apoyo del Museo de Antioquia, convocamos a un grupo de artistas y a gente que pudiera articular el diálogo con algunos habitantes de Santo Domingo.

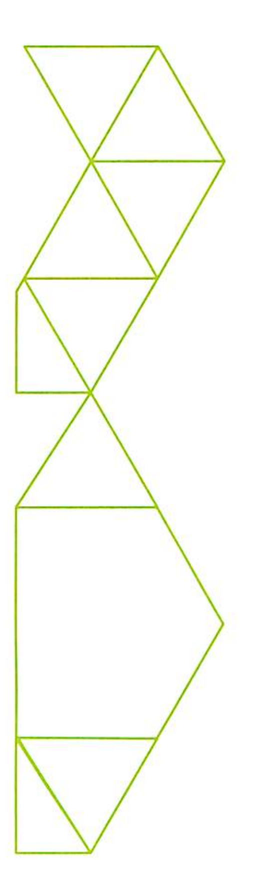
El eje fundamental fue preguntarnos de qué manera el arte era un medio adecuado para poner en diálogo entre sí a la gente de estas comunidades. Gente de Santo Domingo en diálogo con los artistas, y lo que de allí saliera puesto en diálogo a su vez con otras comunidades.

A partir de este punto, pasamos a conversar acerca de cuál sería el tema o temas a abordar desde el discurso artístico. Así llegamos a consensuar que el interés conjunto se centraba en recuperar "memorias" de la gente de la comunidad de Santo Domingo; en ese patrimonio cultural colectivo, que se construye sobre la base de las memorias cotidianas de cada persona que pertenece a una comunidad.

En este punto las conversaciones se dirigieron a pensar qué medios, qué tecnologías serían las más apropiadas para recoger esos testimonios y luego de qué modos comunicarlas a otras comunidades.

Todo el grupo pensaba que era fundamental que las tecnologías implicadas en el proceso de documentación y creación artística, fueran aquellas que eran asumidas como necesarias por las personas participantes en el proyecto, en particular por los habitantes del barrio.

Así, en reunión en la Junta de Acción Comunal en Santo Domingo Savio, los vecinos armaron una lista de personas que voluntariamente relatarían algunas de sus historias, lista que cada día se fue ampliando. También se acordó registrar trayectos por las calles de Santo Domingo. Estos relatos y recorridos se documentarían en video y audio, con la colaboración de los equipos técnicos del Museo de Antioquia, para dar origen a una base de datos que podría generar una multiplicidad de obras y modos de presentación.



Quienes llevamos adelante estas reuniones fuimos testigos de cómo cada participante proponía modos de presentar estos materiales. Así se llegó a una primera serie de acciones para ser desarrolladas en el tiempo y que enumeramos a continuación.

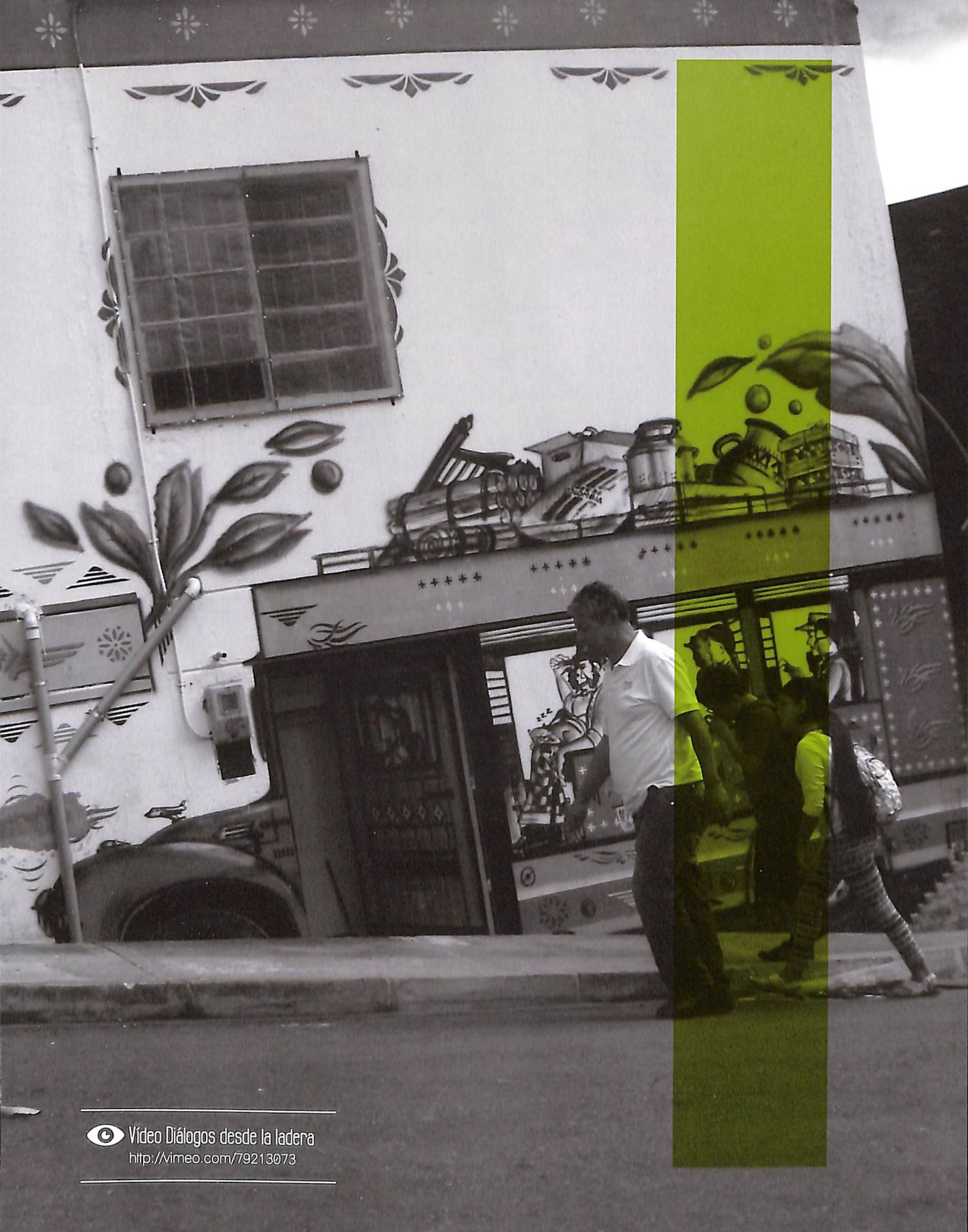
La primera
VENTANAS A LA CALLE

La primera opción acordada para presentar las memorias que dieron inicio a la base de datos se concretó con una instalación, cuyo espacio específico fue una de las calles del barrio Santo Domingo Savio. La idea se centraba en poner las historias recopiladas a consideración de los propios vecinos del barrio. Los vecinos decidieron que el primer ámbito de reflexión fuera el de la comunidad misma.
Un grupo de vecinos colocó sus televisores y sus reproductores de DVD en la calle, dando lugar a un trayecto que fue recorrido por numerosas personas. Muchas de ellas pasaban de televisor en televisor, reconocían a los relatores y conversaban entre ellos acerca de las historias reproducidas.
Para esto se trabajó en la edición de una serie de videos que combinaban relatos de los entrevistados y trayectos por las calles del barrio.
Esta instalación se mantuvo por unas tres horas.

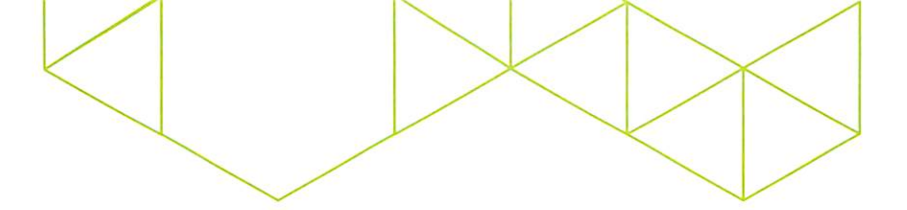
DE NINGÚN MODO PODRÍAN SER TECNOLOGÍAS IMPUESTAS, AJENAS A LAS COMUNIDADES IMPLICADAS

La segunda
MÚSICA Y MEMORIA

Junto con algunos de los músicos que participaron del Laboratorio desarrollamos una improvisación audiovisual generada a partir del material recopilado.
La obra de unos 10 minutos de duración se incluyó en el concierto realizado el 7 de noviembre a las 19 hs en la explanada de aceso al Museo Casa de la Memoria de Medellín, museo que auspició el concierto, que llevó como título Memorias de las Sal y que se completó con otras obras del trío Alcaraz, Biffarella, Catalano.



Vídeo Diálogos desde la ladera
http://vimeo.com/79213073



La tercera
DIFUSIÓN EN PARQUES BIBLIOTECA

'Una de las abuelas cuenta cuentos', grupo que se reúne y realiza su tarea desde la Biblioteca España en Santo Domingo Savio, concertó una reunión con los responsables del espacio 'Mi Barrio' de la biblioteca. Con ellos se pensó en la posibilidad de que la Red de Bibliotecas de Medellín, conformada por 27 establecimientos, pudiera presentar –a través de monitores que ya están instalados en cada una de las bibliotecas y establecimientos de la Red– los mismos vídeos que se usaron para la primera instalación realizada en una calle del barrio. Esto daría la posibilidad de compartir aquellos relatos con muchas otras comunidades del área metropolitana.

La cuarta
DIFUSIÓN POR TELEVISIÓN LOCAL Y COMUNITARIA

Otro modo de dar a conocer los materiales recopilados a través de otros canales tecnológicos surgió de la propuesta de algunos vecinos de contactar a los canales de televisión de Medellín. Así, desde la misma Biblioteca España y desde el Museo Casa de la Memoria hubo ofrecimientos de contactar a canales de TV que podrían interesarse en pasar, tal vez en breves capítulos, las "memorias" de la ladera.

La quinta
INSTALACIÓN INTERACTIVA

Aquí se planteó la posibilidad de montar en el Museo de Antioquia un espacio interactivo, en el que los visitantes al recorrer el espacio irían disparando las distintas entrevistas y paisajes sonoros de Santo Domingo Savio. Cada visitante podría optar en devenir activo dejando videograbada su propia reflexión, la cual se añadiría luego a las presentadas en las pantallas de la instalación.

La sexta
CONVOCATORIA A LA COMUNIDAD ARTÍSTICA INTERNACIONAL

Se trata de poner a disposición de los creadores de todas partes del planeta, la base de datos recopilada, e invitarlos a desarrollar trabajos a partir de ella. Para eso sumaremos a numerosas instituciones para concretar tal convocatoria. La Orquesta del Caos de Barcelona, ya ha comprometido su participación.

En el marco de MedeLab, el Museo de Antioquia invitó al colectivo conformado por Gonzalo Biffarella, Julio César Catalano y Gustavo Alcaraz, artistas y docentes de la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, a liderar el Laboratorio Diálogos desde la Ladera como un espacio para reflexionar sobre el cruce entre trabajo en comunidad y creación con tecnologías. Fue una semana intensa de trabajo en el sector de Santo Domingo Savio que además estuvo acompañado de un concierto experimental en la Casa de la Memoria.

Participaron en este proyecto:
Juan Camilo Castaño, Miguel Vargas, Johnny Sepulveda, Lucía González, Ricardo Gómez, Manuel Mahecha, John Jairo Carvajal, Jose Santamaría, Claudia Velásquez, Andrés Sampedro, Doris Guisao, Jorge Bejarano, Alexis Rendón, Alvaro Ospina, Ana Eva Estrada, Diana Maria Gómez Muñoz, Johnatan Masias, Jose Arquimedes Alvarez Ortiz, Lilia Colorado, Liz Mariana Quinteros, Luz Marina Castañeda, Luz Elena Marín, Manuel Mahecha, Maria Clementina Barrero Rojas, Maria Gilma López Vargas, Maria Magdalena Herrera, Mariana Angelica Areisa Espinoza, Maryori Gutiérrez, Melisa Londoño Colorado, Natalia Londoño Colorado, Rosalba Cardona, Sara Gómez, Valentina Rendón, Virgerlina Tuberquia Echevarria, María Ofelia, Palomo, Gustavo Alcaraz, Gonzalo Biffarella, Julio Catalano.



MUSEO DE LA MEMORIA CONCIERTO MEMORIAS DE LA SAL
FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ

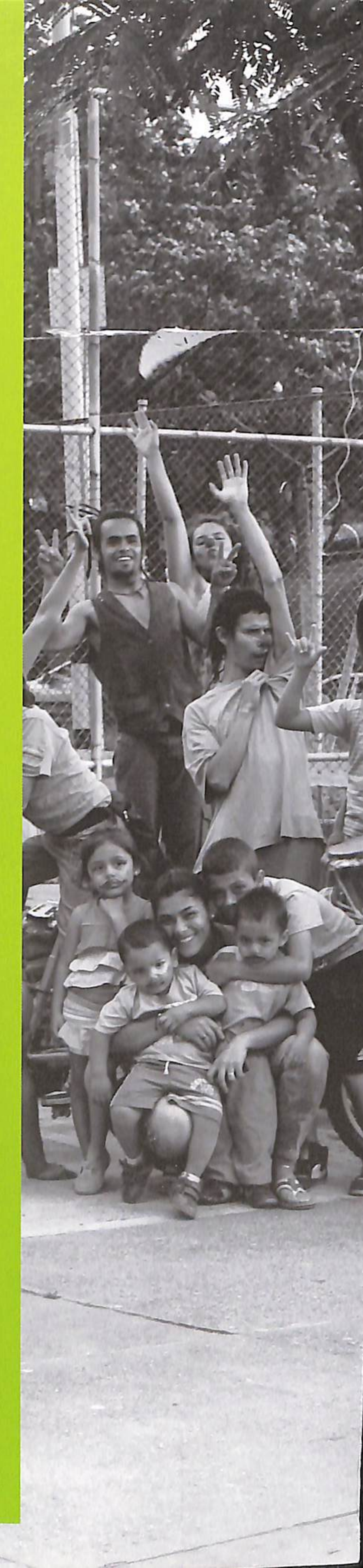
TRICILAB

PROYECTO COLECTIVO

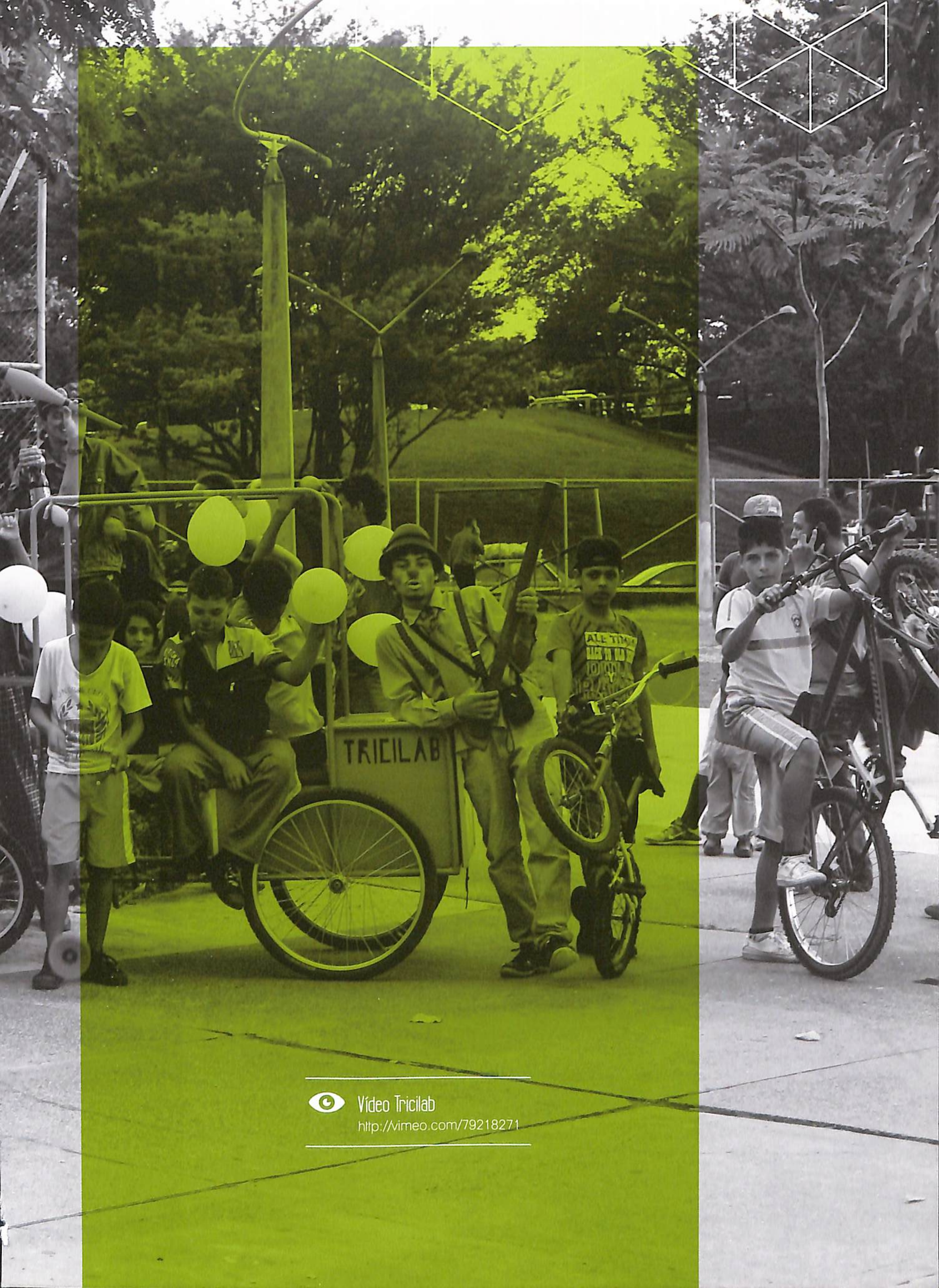
● Por Alejandro Araque Mendoza (no2somos+)
www.alejandroaraque.com

En el segundo semestre de 2012, a partir de las inquietudes de los integrantes del Laboratorio de Medios de Comunicación Barrial de Moravia (creado en el año 2008 con el apoyo del CDCM y no2somos+), este espacio se consolida para el encuentro e intercambio de ideas, generando momentos de experimentación y creación colaborativa, y dando como resultado contenidos textuales, sonoros y visuales, además de abordar el debate sobre las prácticas artísticas contemporáneas, los usos de las tecnologías por parte de las comunidades y el análisis de los procesos sociales vividos en la comuna 4. Luego, tras continuas reflexiones sobre cómo activar espacios culturales alternos e independientes, se llegó de manera conjunta a la idea de crear un dispositivo cultural nómada –a lo que se llamó Tricilab Moravia–, como una alternativa para la activación de acciones autónomas, auto-sostenibles y auto-gestionables, que motivaran a los integrantes del proceso al desarrollo de prácticas artísticas, culturales y sociales, desde el componente pedagógico y crítico.

El Tricilab Moravia es creado con el apoyo del Centro de Desarrollo Cultural de Moravia(CDCM), no2somos+, Marcela Ceballos (Colectivo Antejardín - oficina de diseño), Esteban Rey, Nicolás Navas, Alejandro Araque, Jonathan Andrés Valle Mesa (Falko), Sebastián Morales Botero (Tortuga), Luis Felipe Gallo Aristizábal (Gallo), Sergio Andrés Ruiz Hoyos (Pino), Arbey Antonio Gómez (Chico Águila), Cesar Augusto Marín Rentería (Romano), Daniela Pérez Hernández (Dani), Andrés Valencia Rodas (Andres), Cristian Marín (Ñeco), Hernán Londoño Tabares (Loco) y Carlos Alberto Pradilla Soto (Liche).



FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ



Vídeo Tricilab
http://vimeo.com/79218271

¿POR QUÉ UN DISPOSITIVO CULTURAL NÓMADA?

Esta pregunta nos surge desde los espacios de debate del Laboratorio de Medios de Comunicación Barrial de Moravia, ya que si bien existe un equipamiento cultural, es necesario que las mismas comunidades desarrollen procesos alternos y hagan uso de sus espacios (casas, garajes, patios, etc.), para dinamizar así procesos formativos y experimentales in situ. Por esto, se generó la inquietud de crear un dispositivo cultural nómada que facilitara momentos pedagógicos, educativos, creativos y culturales, y que a su vez vinculara a las diversas comunidades presentes en la comuna 4. De esta manera, se hizo tomar conciencia sobre la importancia de los múltiples espacios independientes que se han consolidado. Estos no son ni pueden ser una responsabilidad sólo de las instituciones que hacen presencia en la comuna, dado que en ocasiones estas mismas instituciones direccionan (dan juicios de valor), cooptan (se apropian) o invisibilizan (ignoran) las dinámicas barriales. De ahí que una de las preocupaciones que surgen en la creación colaborativa de estos espacios y dispositivos culturales se encuentra en cómo concebirlos como un bien común, además de analizar su finalidad en el territorio. Para ello, surgieron una serie de acuerdos, en los que se habla de las dinámicas transversales y las metodologías de trabajo colaborativo a seguir, donde los participantes llegan a los siguientes puntos para la utilización y transformación de Tricilab Moravia:

> Es importante generar acciones culturales, educativas, artísticas y sociales que hagan uso de los espacios públicos de la comuna 4 de la ciudad de Medellín, donde se promueva la participación comunitaria, fomentando el diálogo y la concertación alrededor de los temas presentes en el barrio, y el trabajo en temas relacionados con la convivencia, la paz y los derechos humanos. Por ello, no se permite el comportamiento agresivo que cause daño físico o emocional a cualquier integrante del proyecto o de los colaboradores presentes, ni el uso de comentarios de tipo clasista, machista o racista. Por otro lado, cualquier decisión que se tome en las acciones del Tricilab Moravia deberá ser informada a los participantes del laboratorio. Igualmente, este espacio tiene como fin consolidar dinámicas de autogestión (economías sociales y participativas), además de ser autónomo en las propuestas; por consiguiente, todos los colaboradores activos del Tricilab Moravia estarán pendientes del mantenimiento y la reparación del dispositivo y, además, de crear comités de pedagogía, artes y gestión comunitaria para programar y/o concretar las acciones educativas a desarrollar en el barrio.
> De otra parte, es importante establecer principios éticos en los espacios de investigación, educación y creación artística y, por lo tanto, el capital cultural, económico y social generado desde el Tricilab Moravia es considerado como un bien común y en el caso de acabarse el proyecto, el equipamiento conseguido deberá ser donado a una organización sin ánimo de lucro que esté presente en el barrio.
> Por otra parte, todos los procesos creativos del Tricilab deben ser cobijados bajo licencias copyleft - creative commons.
>
> De igual modo, el comité de Comunicaciones es responsable de publicar el material audio-visual y los textos pedagógicos de las acciones realizadas en el Tricilab Moravia. No se admite ningún proselitismo político, ni el apoyo a grupos que amenacen el bienestar de los animales, la naturaleza y los seres humanos.
>
> A partir de las inconformidades en las participaciones en prácticas artísticas –extranjeras o nacionales– vividas por parte de la comunidad, vemos necesario hacer firmar un documento donde los participantes y el artista-investigador acuerden expresamente que el resultado del proceso estará cobijado bajo licencias libres (autorías compartidas).
>
> Del mismo modo, todo producto audiovisual debe ser socializado en (www.archive.org) donde los contenidos (texto, imagen y audio) por ningún motivo deben aludir a multinacionales, ni a empresas que le hagan daño al medio ambiente. Por último, no hay excusa para no hacer nada, por lo cual los participantes del Tricilab Moravia estarán generando preguntas de corte investigativo que aporten a la activación socio-cultural y la organización comunitaria, desde los momentos de educación expandida generados en la comuna 4 (no2somos+ Moravia, agosto 2012).

En el año 2013, se generaron alianzas con diferentes instituciones como el CDCM y el Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM), y se estableció el vínculo con MedeLab, donde se realizaron diversas actividades (micro-conciertos, talleres, clown) en la comuna 4.

Otras acciones abordadas son:
proyección de video barrial, perifoneo comunitario, laboratorios artísticos, agricultura urbana, cine sin censura, STOP MOTION, documental, tertulias, espacios de lectura, escritura y narrativas orales.

Cuando hablamos de bienes comunes, surgen preocupaciones alrededor de cómo generar consciencia en los integrantes del porqué y para qué de un dispositivo cultural con fines solidarios para el barrio. Es importante abordar las intenciones de las acciones desarrolladas, y si estas son pertinenes a las problemáticas del contexto.
Una de las premisas es no caer en la actividad por la actividad, ya que estas dinámicas no se sostienen sobre una pregunta transversal y terminan instrumentalizando los procesos sociales.
Los dispositivos culturales nómadas son un pretexto para que la gente se reúna y aborde las diversas temáticas relevantes para la comunidad. Es necesario generar debates en torno a los acuerdos que movilizan las acciones comunitarias, trasparentando los fines en el uso de dispositivos culturales como el Tricilab Moravia. La consolidación de espacios independientes promueve la activación de narrativas críticas y el diálogo de saberes en torno a los procesos sociales, culturales, tecnológicos y educativos en el contexto barrial.

FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ



FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ

#AGUANTAMEDELLÍN

HALLAZGOS, PRÁCTICAS Y FENÓMENOS

Proyecto NN

http://www.proyectonn.com

Por Equipo Proyecto NN

¿Quién construye la ciudad? ¿Los políticos? ¿Los ciudadanos? ¿Los mismos que construyen la academia? ¿Los arquitectos? ¿Los activistas de las redes sociales? ¿Todos?



Conoce más sobre este proyecto en:
http://aguantamedellin.blogspot.com


FOTOGRAFÍA | PROYECTO NN

Proyecto NN es un proyecto de configuración abierta y vinculación libre que tiene como objetivo la construcción de una red para el intercambio de pensamientos, saberes e información sobre un tema en común: la construcción de ciudad. Es una red variable, abierta, formada por un grupo diverso de actores que trabajan en la construcción de miradas críticas sobre la ciudad a partir del pensamiento colectivo. Una red que entiende la construcción de ciudad como un acto colectivo y no un acto de autor.

Proyecto NN investiga y experimenta como una manera de hacer, estudia la naturaleza del trabajo en red, las estructuras sociales colaborativas y las estrategias de cooperación que tienen lugar en la ciudad como espacio de confluencia de fuerzas e intereses que necesitan estar en diálogo.

Proyecto NN es un gestor de experiencias colectivas, constructor de un territorio experimental de participación. Nos unimos alrededor de lo común, nos preguntamos sobre la construcción de ciudad y actuamos con el interés de construir un escenario para el debate de los imaginarios que se dibujan desde la experimentación joven. Jugamos a ser activistas y motivadores del ensayo y el error.

¿QUÉ ES?

Propusimos un ejercicio de cartografía colectiva e itinerante (#Aguanta Innovación Cotidiana) cuyo objetivo fue la búsqueda de iniciativas creativas en distintos lugares de la ciudad. A través de este ejercicio se hizo un registro de pequeñas acciones ciudadanas que se enmarcan en el tema de la creatividad y la innovación. ¿Qué entendemos nosotros por creatividad e innovación ciudadana? Son pequeñas acciones que realizan el ciudadano o las comunidades para resolver sus problemas cotidianos.

¿CÓMO FUNCIONA?

A partir de una pregunta concreta –"¿Qué #Aguanta conocer, disfrutar y compartir de mi comunidad?"–, se propone un dispositivo itinerante que registre y haga visibles las respuestas que aportan los ciudadanos en diferentes jornadas de indagación. El ciudadano participante

puede responder a esta pregunta y compartir las iniciativas ciudadanas que reconoce en su entorno cotidiano, escribiendo o dibujando en el formato (etiqueta) dispuesto para ello. Además, también pude registrar sus experiencias en forma de narración en grabaciones de video.

RECORRIDOS DEL PROYECTO NN



> 1. Utilitario

Relacionado a hábitos de consumo doméstico. Lugares que están ligados a unos problemas cotidianos y a la manera de solucionarlos.
- Plaza de Flores
- Plaza de Mercado La América

> 2. Tradicional

Ligados a hábitos que construyen la memoria del lugar público. Lugares con una cierta permanencia, resistencia al cambio. Nos interesa la noción de innovación en estos lugares.
- Parque de Belén (Octubre
- Parque de Boston

> 3. Turístico

Ligado a hábitos locales e intercambios con visitantes extranjeros. Lugares que hacen parte de un imaginario reciente de Medellín como ciudad innovadora.
Nos interesa la noción de innovación en estos lugares que hacen parte de la nueva tendencia de desarrollo urbano.
- Parque de los deseos
- Parque Arví (centralidad el tambo)



#Aguanta el parque de Belén
El encuentro ocioso
¿Cuánto conocimiento pasa en un día por una banca de parque?
Encontramos que la creatividad y la innovación no necesariamente giran en torno a la producción, también giran en torno al ocio cotidiano, a las conversaciones para concretar los trueques, a las "malicias" de los juegos de mesa.

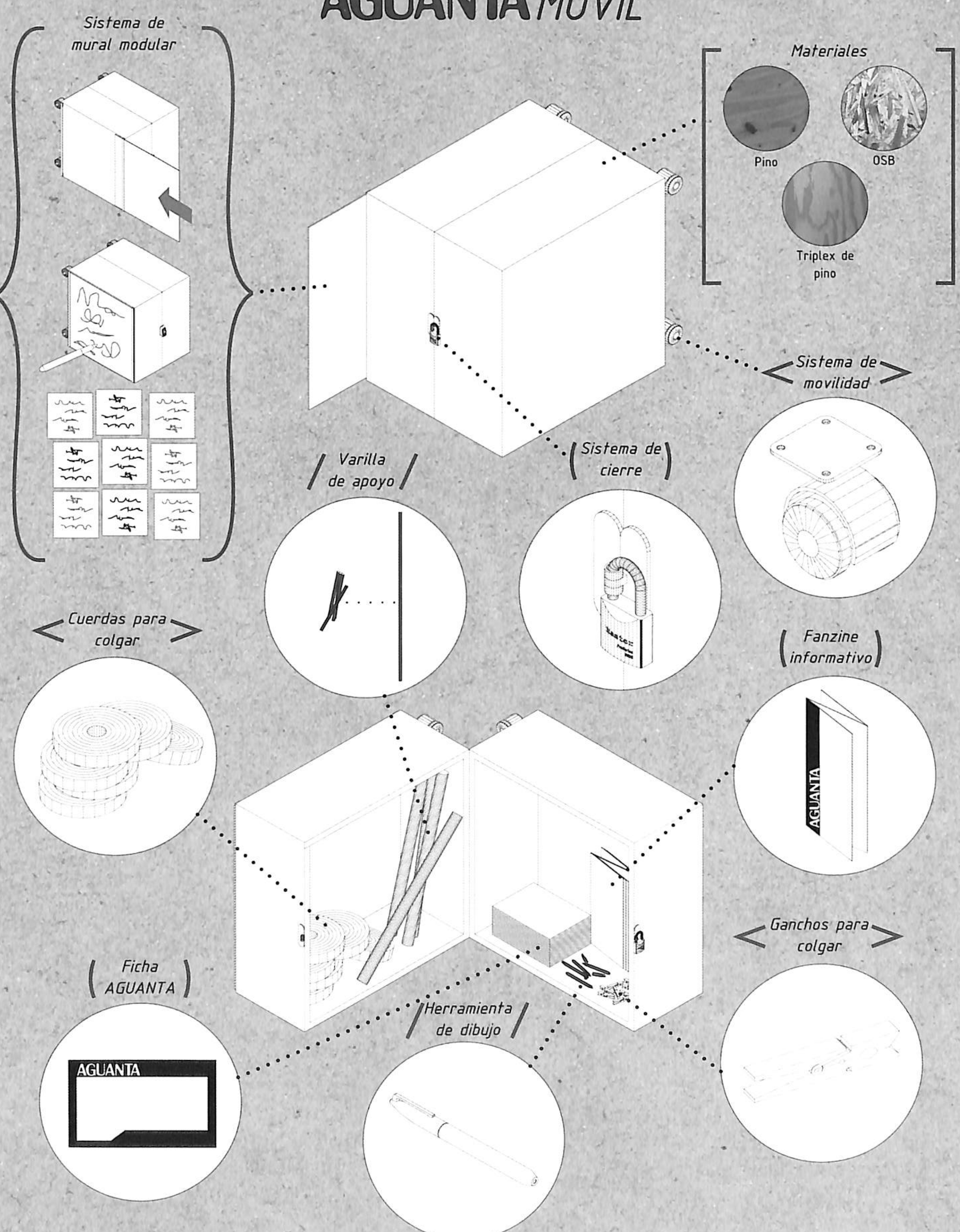
#Aguanta el parque Arví
El turismo o la tradición
¿Cuánto conocimiento hay en las prácticas más arraigadas de un lugar?
Encontramos que la creatividad y la innovación no necesariamente son sinónimos de novedad o cambio, algunas veces saber innovar implica saber conservar unas tradiciones centenarias, una memoria del lugar.

#Aguanta el parque de los deseos
El turismo de un día
¿Cuánto conocimiento se intercambia en un viaje?
Encontramos que la creatividad y la innovación también consisten en saber aprovechar los espacios ciudadanos, en saber organizar pequeños viajes de domingo, en saber convertir pisos duros en playas, y espejos de agua inmaculados en balnearios por un día.

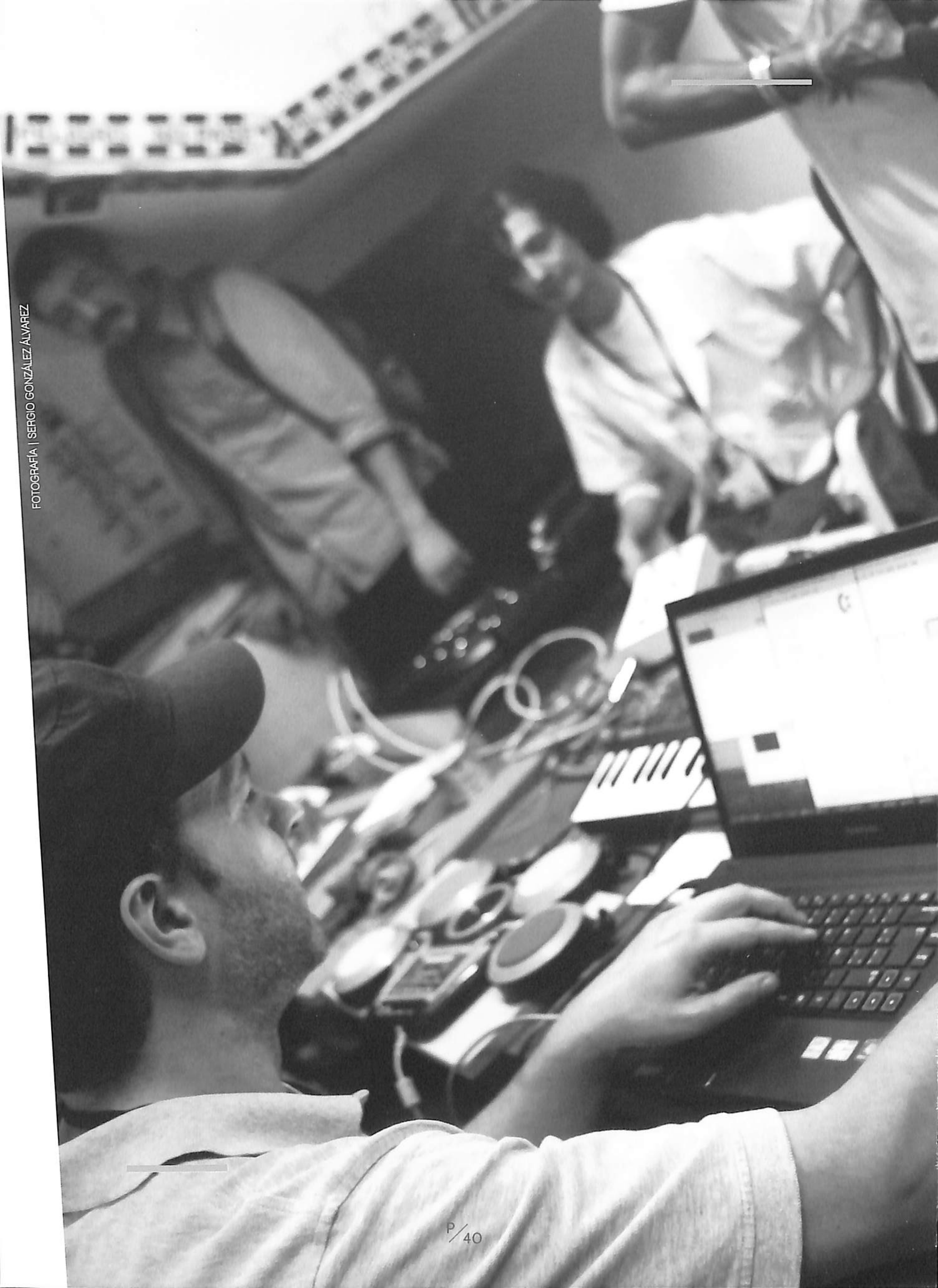
#Aguanta la placita de Flórez
Recetarios, curanderas y yerbateros.
¿Cuánto conocimiento se puede intercambiar en un día de mercado?
Encontramos que la creatividad y la innovación también consisten en saber apreciar el conocimiento informal de la ciudadanía, también consisten en ir a la plaza de mercado no sólo en busca de productos sino en busca de consejos.

#Aguanta el parque de Boston
La feria del domingo
¿Cuánto conocimiento hay en un domingo de feria?
Encontramos que la creatividad y la innovación no sólo se necesitan en la seriedad empresarial, también son indispensables en la diversión y el juego, en el ingenio necesario para el buen humor, en las asociaciones esporádicas entre niños que establecen sus propias reglas.

#Aguanta la plaza de La América
Mercar sin intermediarios
¿Cuánto conocimiento hay en las prácticas comerciales más informales?
Encontramos que la creatividad y la innovación no consisten en adquirir los productos más novedosos y tecnológicos, consisten en mantener unas buenas prácticas de consumo, saber buscar el ahorro, saber elegir qué comprar y dónde hacerlo.



ESQUEMA DE MONTAJE DISPOSITIVO #AGUANTA MEDELLÍN


FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ

LABORATORIO DE INSTRUMENTOS MUSICALES DIY Y BICIDOMÉSTICOS

Un/loquer
www.unloquer.org

INSTRUMENTOS MUSICALES DO IT YOURSELF (DIY)

Crear nuestros propios instrumentos musicales nos permite explorar nuestras inquietudes respecto a los sonidos, ritmos, melodías, etc., desde la base y no adaptarlas a lo que los fabricantes nos ofrecen. Hacer nuestros propios instrumentos digitales DIY para beats, visuales, y sonidos es la meta de esta exploración, que se enfoca primeramente en la creatividad y la expresión, para finalmente poder actuar con esas herramientas en cualquier escenario de presentación musical. Por su afinidad, nos concentramos en música electrónica.

A partir de Fanzine Un/loquer para MedeLab 2013
Escrito por Colectivo Un/loquer

Existen paquetes de software musicales excelentes, pero son muy costosos y además prescriben la manera en que se trabaja con ellos.
Con nuestro accionar pretenderíamos abrir un poco ese espacio haciéndolo accesible y llevándolo alcance de todos. Hay mucho potencial en el ámbito de software libre que aún no se ha explotado, y falta todavía avanzar en el uso de herramientas libres, que podrían disparar la creatividad.

Este proyecto se inspira en este taller que se impartió en mayo 2013 en Berlín, Alemania: http://laptopsonacid.eventbrite.com/

Además del software, estaríamos también explorando interfaces físicas para interacción en la generación musical: controladores que funcionan a base de Arduino, Raspberry Pi o similares, o que permiten jugar con un Kinect para influir en la creación de sonidos con gestos corporales.


FOTOGRAFÍA | UN/LOQUER

DEPENDENCIA ENERGÉTICA

Constantemente nos cuestionamos sobre la sostenibilidad y la autonomía (como colectivos y como individuos). Una de las barreras para alcanzarlas es la dependencia de los servicios públicos de suministro de energía: si en alguna medida minimizáramos tal dependencia, sería un pequeño paso pero un gran avance.

Adoptar sistemas de generación de energía alternativa es una acción posible en este sentido. Y por qué no pensar el ser humano como el generador primordial de energía: naturalmente convertimos los alimentos en energía; constantemente necesitamos mover cosas; usamos motores todo el tiempo, eléctricos o de combustión, neumáticos.

Esta propuesta está orientada a convertirnos (a nosotros) en los motores que moverán las licuadoras, lavadoras, trilladoras, bombas de agua, etc., mediante la adaptación de bicicletas como interfaz para convertir la energía humana en la energía cinética que licua, lava, trilla, bombea, entre muchas otras posibilidades. ¡Los Bici-domésticos!

Brindar una alternativa a los equipos domésticos que consumen energía eléctrica adaptándolos para ser movidos por humanos es un aporte a esta sociedad donde, a pesar de encontrarse en un territorio con fortalezas para la generación eléctrica, existen problemáticas como "los desconectados".

Buscamos entonces generar una plataforma de construcción y adaptación de tecnologías, herramientas y conceptos de manera coherente y sostenible dadas las condiciones de nuestro entorno local.
Este proyecto se inspira en el proyecto bici-máquinas que desde hace varios años viene solucionando de manera práctica las limitaciones al acceso de servicios públicos.

UN/LOQUER

Un/Loquer es, ante todo, un grupo de curiosos. Escogemos proyectos basados en lo que nos genera interés, en los que alguna de sus características pertenecen a por lo menos una de las siguientes etiquetas: experimental, crítico, reciclaje, reuso, tecnología, arte, ecología, desarrollo sostenible, aprendizaje, compartir, enseñar, economía alternativa, divertido.

En este sentido nos entendemos como un colectivo interdisciplinar que abarca temas de diferente índole en contextos bien diversos y aparentemente inconexos. Así, se nos puede encontrar desbaratando dispositivos tecnológicos en desuso para darles nueva vida; usando un secuenciador DNA para jugar al bio-científico-DIY; también combinando sonidos, elementos de la vida cotidiana y aparatos tecnológicos para convertirlos en expresiones "artísticas". Unos nerds hackeando código libre cuya principal motivación es aprender y compartir el des-conocimiento.

Sin estructura de autoridad

Durante el tiempo hemos sido testigos de la baja tasa de permanencia en el tiempo de grupos que tienen un director, jefe o dueño que impone su visión. Aceptamos con gusto cuando algún habitante se apersona de algún proyecto, pero intentamos que todos los proyectos puedan ser cuestionados y reorientados por otro habitante.

Sin membresía

Inspirados en la cultura libre y usando la frase "libre entrada, libre salida", Un/loquer intenta ser transparente ante la presencia o ausencia de habitantes.

Estimular el encuentro cara a cara

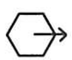
Venimos de una época de intensa virtualidad. Muchos trabajos e interacciones se facilitan de manera remota. No obstante, nos esforzamos en acondicionar el espacio físico para favorecer los encuentros personales.

Sin objetivo

A diferencia de muchos grupos de interés que están subordinados a proyectos acotados en el tiempo, los proyectos en Un/loquer están en una etapa beta permanente –lo que nos permite tener una relación muy orgánica con ellos–, y celebramos las consecuencias del divagar. Entendemos que para relacionarnos con otros proyectos debemos aceptar sus tiempos de entrega; aunque torpes... lo intentamos.

EN UN/LOQUER CABEN TODOS LOS CIENTÍFICOS EMPÍRICOS Y ASTRONAUTAS. INVENTORES DE BARRIO Y GENIOS. CACHARREROS EMPEDERNIDOS Y EINSTEINS... CUALQUIER PERSONA INTERESADA EN COMPARTIR SU SABER Y HABILIDAD CON MÁQUINAS, APARATOS Y SOFTWARE.


Vídeo Un/Loquer
http://vimeo.com/78927978



- Instrumentos DIY
  http://192.241.160.231/hotglue2/?
- HerramientasChuck (Lenguaje de programación orientado a audio)
  https://github.com/unloquer/herramientasChuck
- Bici-máquinas
  http://bicimaquinas.com/
- Arduino
  http://arduino.cc



FOTOGRAFÍA | CASA JUVENIL AMIGOS UNIDOS

Desparcha-LAB

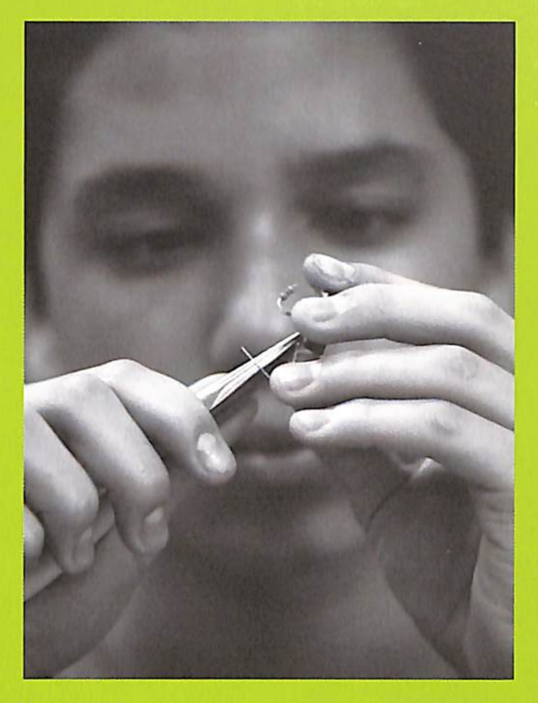
CASA JUVENIL AMIGOS UNIDOS

El DesparchaLAB es un espacio teórico-práctico donde los participantes aprenden a 'investigar-investigando' en las áreas de reciclaje electrónico y Arduino. Esta actividad se realiza a partir de la interacción y de la participación en campos de corte científico, tecnológico y social, y del desarrollo de talleres prácticos colaborativos tendientes a favorecer la apropiación de los protocolos propios de la actividad investigativa y de la metodología de proyectos.

DesparchaLAB nace bajo iniciativa de la Corporación Casa Juvenil Amigos Unidos del barrio Aranjuez, corporación que a su vez hace parte del Programa Casas Juveniles de la Consejería Presidencial para Medellín que nace en 1993. En el año 2001 la Corporación adquiere su vida jurídica y desde entonces ha liderado programas culturales, de promoción del liderazgo democrático juvenil, de derechos humanos, de gestión de organizaciones comunitarias, de educación popular y de medios de comunicación alternativos.

En el año 2007, el Centro de Información Juvenil –que venía funcionando desde 2004– se convierte en el Telecentro Amigos Unidos, y hoy hace parte del programa de la alcaldía que cobija 45 telecentros de la ciudad y que busca reducir la brecha digital al brindar herramientas para la inserción de los participantes en la sociedad de la información y el conocimiento, a la vez que promueve la expansión de una cultura digital.

● A partir de Informe de gestión para MedeLab 2013







El DesparchaLAB

- Integra en actividades de creación a jóvenes, niños y adultos mayores, logrando un trabajo colaborativo donde todos se sienten parte importante del espacio.

- Saca de la monotonía a personas que normalmente no participan en este tipo de actividades, como amas de casa.

- Logra despertar la inquietud por la creación, el 'cacharreo' y la innovación.

- Los participantes le encuentran sentido a muchos aparatos, juguetes y elementos eléctricos que encuentran en la vida cotidiana y cuyas posibilidades para cumplir otras funciones habitualmente no son percibidas.

Es importante sacar las propuestas de creación artística y de innovación de los espacios tradicionales para ellas, como museos y academias de arte u otros espacios formales que socialmente son asociados a la creación y la innovación; con el DesparchaLAB se ha logrado llegar a amas de casa, adultos mayores y niños escolarizados y no escolarizados, que no son el público frecuente de aquel tipo de espacios en la ciudad. ●



PROYECTO | BIOS UN/LOQUER
FOTOGRAFÍA | JORGE BEJARANO BARCO

OFICINA DE MADRUGADA

LABORATORIO DE ELECTRÓNICA CREATIVA

MAMM - Label - Cristiano Rosa

www.elmamm.org   www.labelcreativa.org

En el marco del MedeLab el Museo de Arte Moderno de Medellín realizó en Epicentro, el Laboratorio de Electrónica Creativa (LEC) que bajo la conducción del artista brasileño Cristiano Rosa logró convocar a un grupo de jóvenes entusiastas en torno a la construcción de objetos sonoros y a la experimentación con tecnologías libres y de bajo costo para la creación artística.

Los Laboratorios de Electrónica Creativa (LEC) surgen en el año 2007 con el interés de promover nuevas formas de lenguaje artístico y la exploración de otros símbolos y códigos a través de la experimentación.

Es a partir de estos encuentros que nace la 'Oficina de madrugada', un taller para la creación de objetos generadores de sonido y video que apoya el movimiento B Society, y que ofrece espacios alternativos para quienes encuentran en la madrugada sus momentos de creación. La 'Oficina de madrugada' promueve el desarrollo de una sociedad flexible, generando alternativas de adaptación a ritmos biológicos diversos.

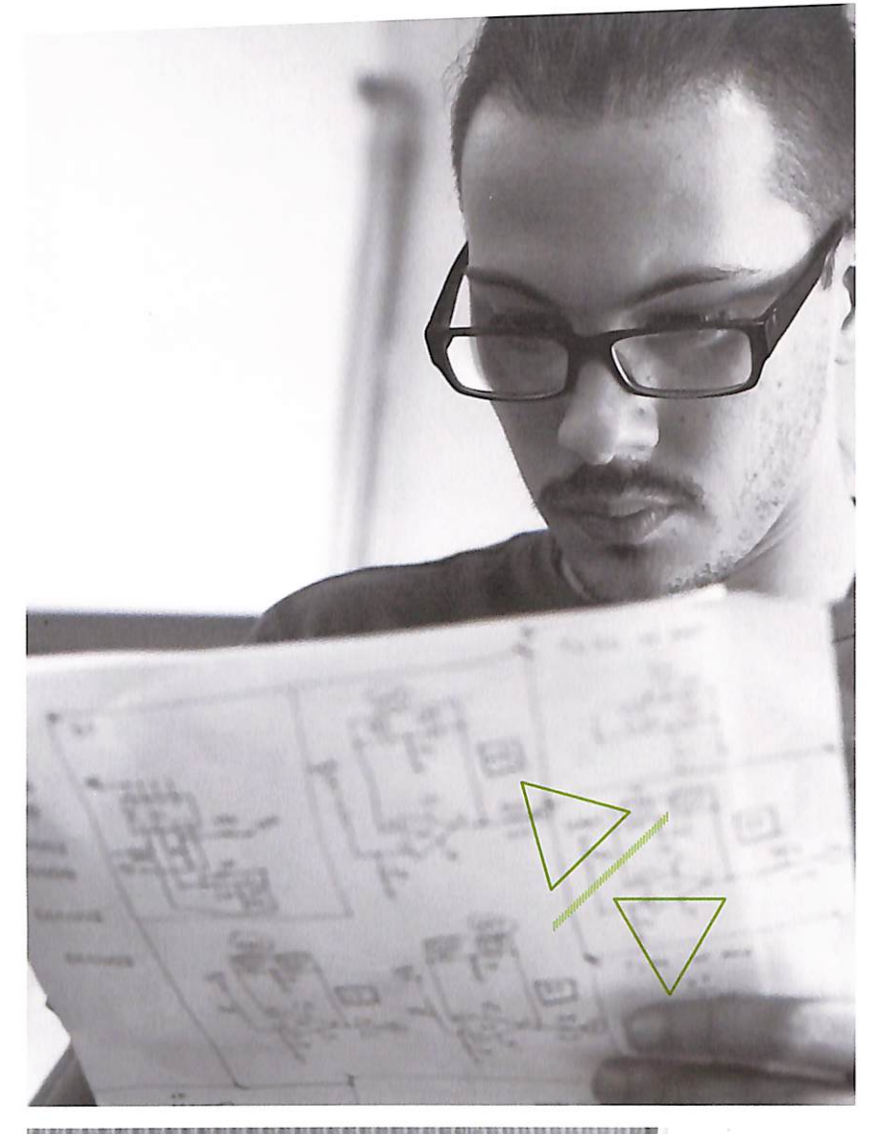
● A partir de la Cartilla Laboratorio de Electrónica Creativa para MedeLab 2013
Escrito por Label







FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ





FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ - YOJAN VALENCIA

Estos laboratorios nacen de la necesidad del encuentro, rompen paradigmas y apelan a la transversalidad de material y objetivos comunes, donde la valorización del individuo y sus bagajes son fundamentales frente al colectivo.

Su programa está basado en lo que denominamos interacción experimental, donde emplemos la electrónica de forma no convencional. A través de la creación de dispositivos sonoros y herramientas lúdicas se estimula la capacidad de los participantes para crear y repensar materiales, usos, conceptos y experiencias.

Se trabaja con las tecnologías como un todo. Sin seguir tendencias. Utilizando lo que es antiguo y nuevo como herramienta. Creando a partir del intercambio de conocimiento y el fomento de un espíritu crítico en ambientes colaborativos y dirigidos a cualquier grupo social.

Los laboratorios son acumulativos. Se retroalimentan en bancos de proyectos para luego ser compartidos, dando origen a nuevas creaciones de arte electrónico.

A CAIXA PRETA / LA CAJA NEGRA

● Por Cristiano Rosa http://panetone.net

Fábulas, interpretaciones y bagajes nos atan a nuestro pasado; traemos una serie de criticismos heredados, que continúan en nuestros pensamientos, palabras y acciones.
¿Existe la posibilidad de deconstruir estos paradigmas? Quizás.

Somos codificados al no entendimiento, tenemos lugar, propósitos y tiempos definidos; sin embargo, en algún momento despertamos atraídos por la curiosidad.
Esa misma curiosidad que nos aproxima a personas con las mismas inquietudes. Ese espacio-tiempo donde intercambiamos, descubrimos y creamos es el que hemos denominado un Laboratorio de Electrónica Creativa, laboratorio que refiere a diversas formas de investigación, siendo una de ellas la electrónica.

Encontramos un término medio entre la reflexión y el entendimiento, lo que aportamos y pensamos. Rodeados de cosas, objetos, materiales, colores y formas que en esencia, nos leen, nos observan, nos interpretan, nos invitan a la manipulación, a pensar en símbolos y códigos. Otras formas de lenguaje.

Nos sentimos desorientados al percatarnos de las muchas relaciones posibles. La esencia consciente e inconsciente del encuentro fluye en cognición. Descodificamos el objeto con el deseo de comprender y extraer desde nosotros la posibilidad de su creación. La libre experimentación lo materializa.

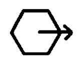
El objeto se nos presenta ahora como instrumento. Se muestra en dos, formas y colores. Una síntesis de nuestras abstracciones, que encuentran necesarias dos partes.
El instrumento no es nada por sí mismo, requiere de alguien o algo que lo intervenga. Musicales, audibles, rectos o curvilíneos, los instrumentos se convierten en una extensión de los cuerpos y sus expresiones. Así el actuar se adecúa a cada situación, cada encuentro, cada aproximación.

Estar atento a las situaciones y ser moldeables por ellas traduce y explica el cómo, por qué y cuándo nuestra atención se vuelve horizontal. Sentimos el deseo de repetir tal deconstrucción, o tal vez nunca hubo la necesidad de deconstruir nada, apenas de contribuir, colocar nuestra firma, hacer parte, controlar.

¿Sería atrevido decir que lo que juzgamos tecnológico es el reflejo de nuestros deseos, bagajes, interpretaciones y fábulas? ●



Cartilla LEC: Objetos sonoros/visuales y Principios de Video Mapping
[illegible]



- Proyectos Anónimos DIY
  http://www.experimentalistsanonymous.com
- *O Mundo Codificado.* Vilém Flusser.
  Editorial Cosac Naif ISBN 9788575035931
- Institute of network cultures
  http://networkcultures.org/wpmu/portal/

FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ

CONCIERTO DE CLAUSURA MEDELAB 2013

Pedro Rincón - ROTATIVA

Cristiano Rosa - PANETONE



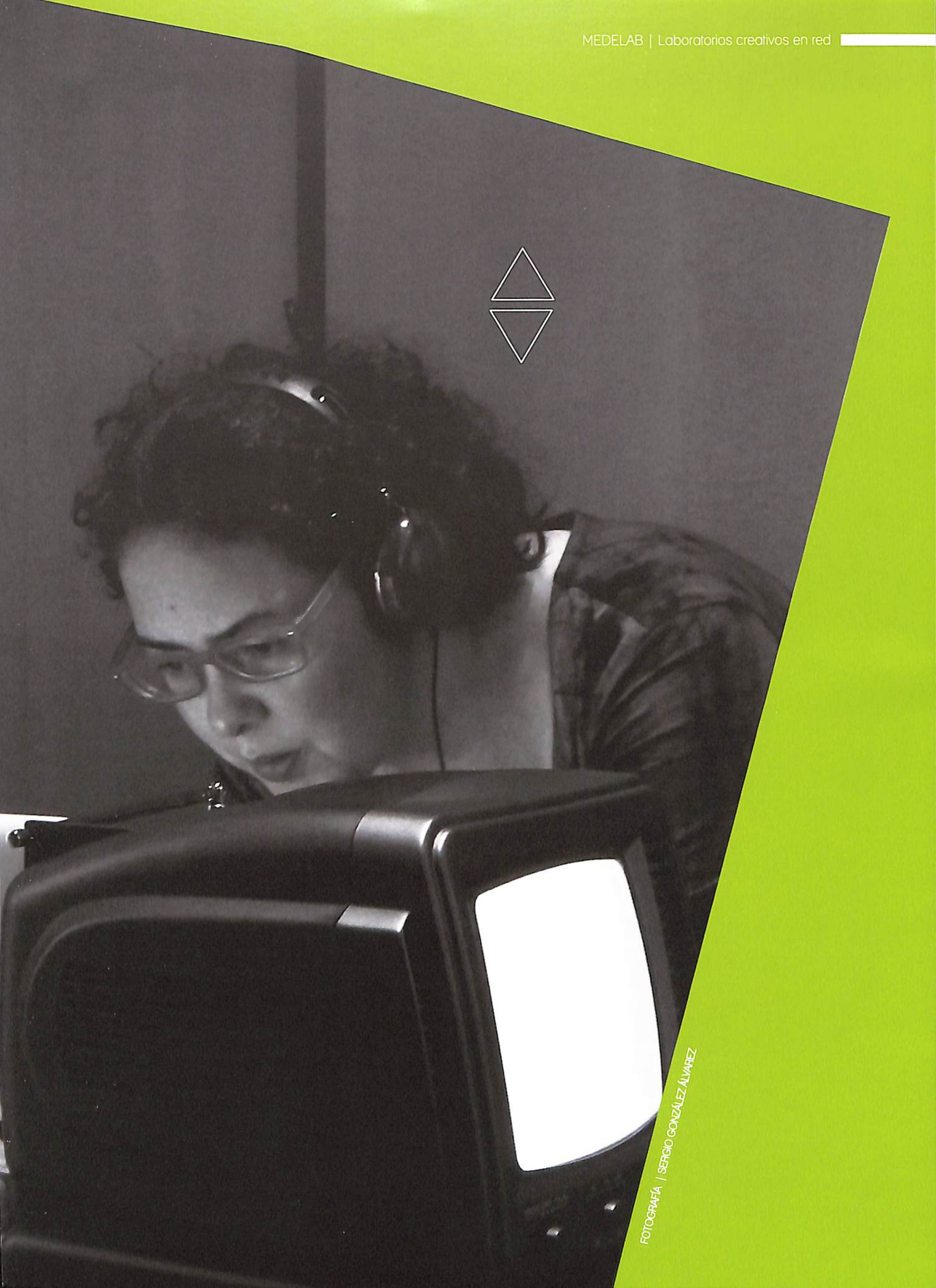
A PROPÓSITO DE CONVERGENCIAS

INSTALACIÓN / PERFORMANCE INTERTEMPORAL

Mapa Teatro
www.mapateatro.org

Por Ximena Vargas





FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ



He insertado una astilla en el sistema.
El 8 de noviembre, instalamos en el MAMM mi consultorio, una pequeña oficina separada por plantas de la sala de espera que la antecede, en un rincón cualquiera del galpón. Atendí a quienes quisieron acercarse a lo largo de toda la tarde, mientras los diferentes colectivos presentaban al público asistente un repaso de su experiencia, configurando finalmente esa interesante red de intercambios que le proponía MedeLab a la ciudad.

Los usuarios fueron llegando al consultorio, por curiosidad algunos, porque alguien más les invitó a participar de esta experiencia, porque percibían la anomalía que este lugar configuraba en el espacio del museo y en el tiempo de la socialización.

Se encontraron, creo yo, con un espejo, pues el único requisito para participar en el experimento era la formulación de una pregunta, relevante para ellos mismos, y la disposición de "conectarse" a la máquina y esperar una respuesta.

Y sin embargo mi consultorio no es un oráculo. Es el espacio para la puesta en marcha de un experimento. La máquina que estoy construyendo y que pongo a disposición de los usuarios permite generar un puente inter-dimensional, un cambio de frecuencia que conecta al usuario con un mundo paralelo en el que otra versión de sí mismo y de mí misma se encuentran para realizar un experimento equivalente. Una conjunción espacio-temporal que permite el intercambio de información.

Tengo la convicción de que coexistimos con infinidad de mundos paralelos, potencias que no se manifiestan en este mundo que corresponde al flujo que hemos llevado a lo largo de nuestras vidas; potencias que son esas otras posibilidades que fueron descartadas en la toma de cada decisión pero que contienen, en sí mismas y en su posibilidad, información sobre nosotros.

La máquina cuenta con un sintonizador que permite al usuario buscar su frecuencia base, el punto de partida. A través del disparador se da inicio a las dos programaciones de luz y sonido que operan en el cerebro del usuario un cambio de frecuencia, acercándolo a la frecuencia base del mundo paralelo y permitiendo así una comunicación con la otra versión de sí mismo que también realiza el experimento del otro lado.

El usuario accede a las secuencias de luz y sonido gracias al hipnotizador y a un par de audífonos.
La máquina es sólo un facilitador, un médium para el intercambio de información. Todo sucede en la mente del usuario, nadie más puede acceder a su experiencia. La astilla es esta fábula.

Algo incrustado superficialmente emite una molestia, una pequeña señal nerviosa cuando se roza. Podemos retirarla fácilmente; deja entonces una sensación apenas, un recuerdo. O podemos hacerla parte del sistema. Información externa integrada que dibuja una alteración en la superficie.

Llegué a Medellín el día anterior al evento con un mínimo de información sobre la multiplicidad de procesos y propuestas que se estaban desarrollando en el marco de MedeLab.
En el tiempo que estuve pude intercambiar ideas con gente increíble y conocer proyectos que parten de la necesidad de nuevas formas de relación entre las personas, la tecnología y el territorio; proyectos que buscan la construcción de espacios autónomos y efectivos, a partir de ideas y herramientas propias.

Regresé a casa con la certeza de haber entrado en contacto con un mundo de nuevas ideas, nutrida por conversaciones y encuentros. Feliz.

"La diferencia entre la técnica y la magia no es sino una variable histórica"
Walter Benjamin.

En el marco de la jornada de cierre de MedeLab, el MAMM invitó a la artista Ximena Vargas de Mapa Teatro (Bogotá) a realizar INTER-TEMPORAL, una Instalación / performance que involucró al público en una experiencia cercana a la tecnomagia.

LABORATORIO DE ESTRATEGIAS CONJUNTAS

Pedro Soler en el Parque Explora

http://word.root.ps - http://estrategiasconjuntas.cartografiasdelazar.org

En el marco de MedeLab, el Parque Explora y el MAMM invitaron a Pedro Soler a liderar el Laboratorio de Estrategias Conjuntas como un ámbito transversal para reflexionar con los diferentes colectivos en torno al trabajo creativo y colaborativo en la ciudad. Gravitando entre la biología, los imaginarios y actividades concretas desarrolladas en MedeLab, este texto explora la noción de las estrategías conjuntas.

● Por Pedro Soler

Algunos drones ya estaban en el aire cuando llegó la noticia de una refriega en la Comuna 13. Rápidamente se acercaron a las coordenadas de GPS que el sistema suborbital de vigilancia les había proporcionado. Otros más despegaron: 4 helicópteros con armas de alta precisión. La ciudad más innovadora del mundo no había tardado en adoptar los drones más avanzados para su policía, instalando una vigilancia feroz en una guerra imposible de ganar.



FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ

FOTOGRAFÍAS | YOJAN VALENCIA

"HAY QUE EMPEZAR A CAMINAR. EL RESTO SIGUE".

SEBASTIAN. BARRIO DE CASTILLA. PARTICIPANTE DE LABORATORIOS DE ESTRATEGIAS CONJUNTAS

Angela Robles



Juliana Echeverri

Los pelados estaban enfrentados en un callejón; se veían figuras que corrían en la oscuridad, siluetas blancas sobre el fondo oscuro de la pantalla, disparos saliendo de las ventanas de una casa, puntos blancos diminutos y fugaces. Las coordenadas GPS correspondían a una olla recién abierta, pelea de territorio, de beneficios, miles de treguas de fusil quebradas, bases de datos elaborados por informadores y sapos.

Los pilotos del turno pasan los drones más cercanos a control manual y reducen la altitud para documentar la escena, intentar identificar sujetos, tarea que se dificulta por la moda de los pelados de llevar máscaras reflectivas, visores de luz infrarroja, e instalar potentes campos electromagnéticos en los techos para interferir con los sistemas de transmisión y navegación de los drones. Con delgados hilos de hierro entre las casas de los callejones impiden el acercamiento de los quadrocopters y derriban a los imprudentes, enredando sus hélices. Y siempre bala, combo target practice, batallas puestas en pausa para lanzar lluvias de plomo al enemigo en común.

Una estrategia conjunta se da cuando dos o más entes, o agentes, se unen con una meta o inclinación en común. El ejemplo primordial es una célula fotosintética, producto de un proceso endosimbiótico donde dos organismos se combinan en uno. Los agentes de la estrategia conjunta buscan la complementariedad de sus singularidades para generar contextos a su medida. La evolución es siempre imprevista, los contextos no pueden ser definidos en avance. En lugar de la moral llamamos a una ética. En lugar de cómo deberían ser las cosas, buscamos ver cómo son y trabajar a partir de allí. La estrategia conjunta siempre es una mutación potencial, un lugar de emergencia.

La fiebre de las asambleas había tomado la ciudad. En todas partes brotaban nuevos agrupamientos –de vecinos, de estudiantes, de barrios, de activistas, de artistas, de jubilados–. Todo el mundo estaba aprendiendo cómo trabajar conjuntamente, cómo las singularidades aportan al grupo, cómo equilibrarlas en aras del bien común. Producción kilométrica de textos, cartas, manifiestos, deliberaciones, minutos interminables.

Naturalmente empezaron las asambleas transversales, asambleas de asambleas, espacios de pacto y de convivencia, fuente de propuestas de gobernanza, gestión, estrategias sociales. La documentación –en videos y fotos– se diseminó por la red y de repente los ojos del mundo estaban en los Andes, Ecuador, Bolivia, Colombia.

Tomás, de RutaN, nos habló del proyecto MedeLab y de cómo –vía la parcería con el MAMM– se había descubierto todo este mundo de creadoras y cultura libre. Antes sólo conocían ONG y empresas. Estos laboratorios abiertos y libres son una nueva realidad para ellos. Camilo les preguntó cómo imaginaban fortalecer esta cultura en forma continua y no solo en el formato festival de una semana. Tomás comentó la dificultad de generar comunidad entre ingenieros. RutaN quiere impulsar la creación de una economía de conocimiento. La definición estándar de la innovación es creatividad + facturación. Tomás prefiere la definición creatividad + apropiación social.

El taller coincidió con el lanzamiento del libro publicado por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) titulado La Economía Naranja: Una oportunidad infinita. El libro, con gran refuerzo de cifras, llama a una toma de consciencia de la economía de la información, basado en el copyright, la acumulación de capital y el éxito. Creatividad + facturación.

Mientras tanto en Quito, un grupo internacional de intelectuales se encuentra en el proyecto Flok (Free Libre Open Knowledge) Society, trabajando en el devenir pachamama del conocimiento, el buen saber y las economías P2P. ¿Creatividad + apropiación social?

Medellín parecía dar el trasto a décadas de violencia y guerra civil y se volcó en el experimento a corazón abierto. El alivio para el levantamiento de las estrictas reglas de género que habían regido la comunidad desde tiempos inmemoriales. En el florecimiento artístico y personal se pudo ver una libertad de relaciones y una franqueza desarmante. Las personas se dedicaron al arte y la creación, contando historias, pintando cuadros,

escribiendo de todo, creando situaciones e intervenciones, el arte en todos los rincones de la vida. Los amargados y restos del orden patriarcal quedaron marginalizados y aislados. Los brotes ocasionales de violencia fueron rápidamente controlados, se confiscaron las armas y fueron fundidas para abastecer a los pequeños talleres colectivos, 'makerspaces', espacios de hacedores que habían surgido en todos los barrios de la ciudad y que fabricaban todo tipo de cosas con sus herramientas digitales – componentes de motores, sintetizadores, cuchillos, joyería y todo tipo de reparación o artefacto imaginable–, gracias a las bibliotecas compartidas de modelos y una economía de afectos.

José Luis Jácome compartió los procesos que ha vivido en el colectivo Dogma en Ambato, Ecuador:
- Nuestros proyectos surgen de las necesidades que tenemos: respuesta colectiva a realidades colectivas.

- Buen vivir y Suma kawsay: "El resto de las cosas y las otredades hacen parte de mi buen vivir, qué nos cuentan las historias y memorias del territorio".

- Intercambio de Egos: para lograr "horizontalidad" y la posibilidad de construir estrategias conjuntas hay que hacer un trabajo interior para lograr rebajar el ego y estar a la escucha del otro. Es la esencia. Conseguir estados alterados para trabajar en conjunto. Valorar individualidades y especificidades. "Cuanto más das, más tienes".

- La importancia de "caminar la palabra" –concepto indígena de México–: hablar y hablar más, escuchar al otro, implementar lo que se habla.

Los pueblos del campo establecieron relaciones directas con cuadras, vecindades y barrios de la ciudad, cultivando en función de las necesidades y deseos de la zona. Los combos se encargaron de los flujos de bienes, convertidos en aprovisionadores y jefes de logística. Las fronteras de la ciudad y el campo empezaron a desdibujarse, florecieron jardines en techos, patios y parques. Bancos de semillas públicas, 150 variedades de maíz en circulación e innumerables variedades de frijoles y calabazas. Bioluminescencias y energía solar. Árboles frutales en todas las esquinas y parques.

Milpas en cualquier pequeño trozo de tierra disponible.
La milpa es una tecnología ancestral de cultivación – plantas de maíz y frijoles plantadas juntas, a menudo con calabaza– que asegura una nutrición equilibrada, un alto rendimiento y la fertilidad continuada del suelo gracias a la relación entre las plantas. Y sí, es otro ejemplo de una estrategia conjunta.
La milpa podría ser considerada como una tecnología dentro de un conjunto más amplio de estrategias nombrado Sumak kawsay, generalmente traducido como el buen vivir. En su significado quechua original, sumak hace referencia a la realización ideal y hermosa del planeta, mientras que kawsay significa "vida", una vida digna, en plenitud. El "Sumak kawsay" ancestral considera a las personas, plantas, piedras, animales, todo, como necesarios al complejo ser que es la Pachamama o Madre Tierra.

Sexo bacteriano - transferencia horizontal de materia genética . Propicia la mutación rápida de las bacterias y por ende de la evolución. Los descubrimientos son rápidamente compartidos. (Me acuerdo como si fuera ayer cuando Paula Pin y Gaia Leandra descubrieron este mecanismo). Con nuestro invitado Hamilton, pensamos en la biología, células sin núcleos, la simbiosis y el milagro de la vida. Su observación de que "Hacernos la vida más fácil es a menudo complicarla para otros seres"

Dos de los grandes impedimentos al desarrollo y implementación de las estrategias conjuntas son la rigidez del sistema de género y nuestra inconsciencia del medio ambiente, formado tanto por afectos, lugares, estrellas o máquinas, como por flora y fauna.

Por ejemplo, a menudo ignoramos el impacto medioambiental de la economía de conocimiento –los ordenadores, el coltán de los teléfonos, los datacentres, aunque intangible, su impacto medioambiental es bien tangible.

EN LUGAR DE CÓMO DEBERÍAN SER LAS COSAS. BUSCAMOS VER CÓMO SON Y TRABAJAR A PARTIR DE ALLÍ.

Se ha mostrado que si se incrementan los ingresos de las mujeres, toda la familia se beneficia; en el caso de los hombres, no se aprecia ninguna aportación. Son hechos que no tienen nada que ver con la biología y todo que ver con la cultura y la performance del género. La agresión al medioambiente y a los pueblos indígenas es la misma violencia que se dirige al cuerpo de la mujer.
Por todo eso y más, invitamos, para el primer acto del evento de Estrategias Conjuntas a Angela Robles, para hablar de "Arte y Feminismos", y a Juliana Echeverri, de "Biodiversidad de Medellín".

Durante el desarrollo del taller contamos además con los invitados siguientes :
José-Luis - Dogma, Ambato, Ecuador
Tomás y Lina - RutaN, Medellín
Foco Crítico - Platohedro, Medellín
Tony - Casa 3 Patios, Medellín
Beatriz - MUUA, Medellín
Michelle - Soy Loco Por Ti, Curitiba, Brasil
José y Julián – Parque Explora, proyecto Parques Educativos, Medellín
Hamilton - Librepensante.org, Bogotá
Además, se contó con la oportunidad de visitar los siguientes proyectos : Centro Cultural de Moravia. Casa 3 Patios y Un/loquer. Corporación Nuestra Gente. Convergentes - Biblioteca La Loma. Sala TIC, Parque Explora. RutaN. Corporación Platohedro.

Maravillosas, todas las personas invitadas ofrecieron su tiempo y experiencias con generosidad y franqueza, y aportaron múltiples visiones de experiencias de la creación, la gestión cultural, el pensamiento crítico, el arte y la experimentación.
Queremos agradecer a Camilo Cantor quien organizó todo el proceso en Parque Explora y a Jorge Barco y el MAMM por la curaduría de MedeLab.

Los lugares generosamente abrieron sus puertas y sus experiencias al taller. Sin reparo nos llevaron por sus topografías, sus iniciativas, éxitos y fracasos.
Dosis intensas de las múltiples realidades locales.
En las conversaciones del taller buscamos y analizamos los lugares, cómo operaban sus estrategias, y descubrimos muchas estrategias conjuntas pero también una tendencia al encierro, fruto de la gran intensidad del día a día y de nunca tener un momento para parar y pensar el conjunto. Vimos la importancia de los espacios de cuidados, y que el interior es tan importante como el exterior.
Estrategias conjuntas íntimamente ligados al cuerpo, la micropolítica, al cambio social, a la optimización del buen vivir, a la emergencia de 'nuevos artes y espacios de creación'. Son reales, funcionan, en tu ciudad.
Pura potencia evolutiva.

"And to all the haters out there, fuck you …", los envidiosos y los tiranos, los falsos y los consentidos, los explotadores y ladrones de energías vitales, vuestras propias prácticas os van a hundir, vais a devenir irrelevantes.

Lee / Descarga
Presentación de Estrategias Conjuntas
https://n-1.cc/file/download/1836047

Colaborabora
- http://www.colaborabora.org/2012/12/26/guia-in-completa-para-colaborar/

Decálogo de prácticas culturales de código
- abierto http://10penkult.cc

- Innovación en Cultura
http://www.traficantes.net/libros/innovacion-en-cultura

- Las Grietas http://word.root.ps/?p=73

- El libro Naranja
http://www.iadb.org/es/noticias/anuncios/2013-10-30/la-economia-naranja-una-oportunidad-infinita,10622.html



FOTOGRAFÍAS | ESTEBAN VALENCIA





ENTREPARÉNTESIS.- 'EntreParéntesis' es un plan de activación efímera sobre pedagogía expandida y prácticas artísticas contemporáneas para una localidad específica, realizado dentro de las instalaciones de la escultura habitable PARÉNTESIS –escultura urbana emplazada en un lote baldío de la ciudad de Medellín; una escultura habitable, en forma cúbica, que se adapta al entorno y al área del lote a ocupar–.

FOTOGRAFÍA | ALEJANDRO BUSTAMANTE



ENTREPARÉNTESIS

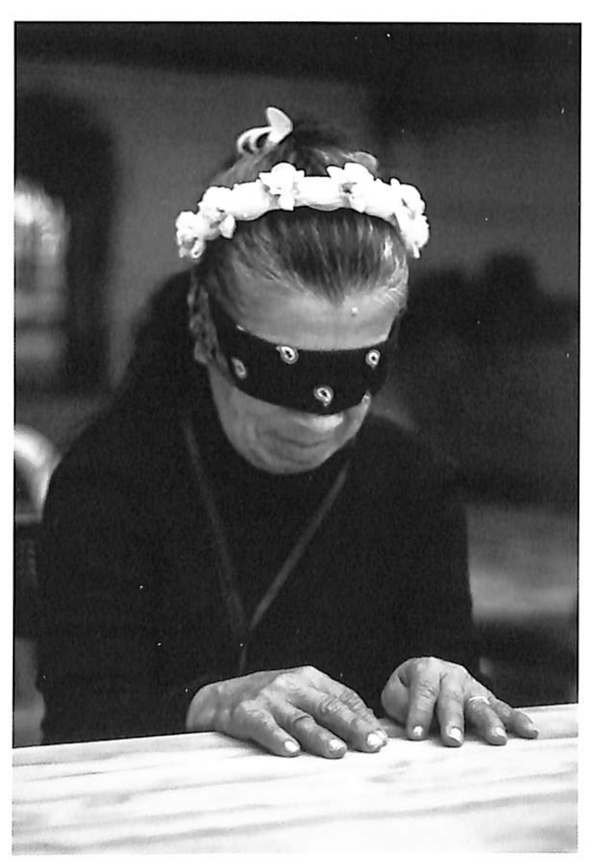
POR ESTOS DIAS

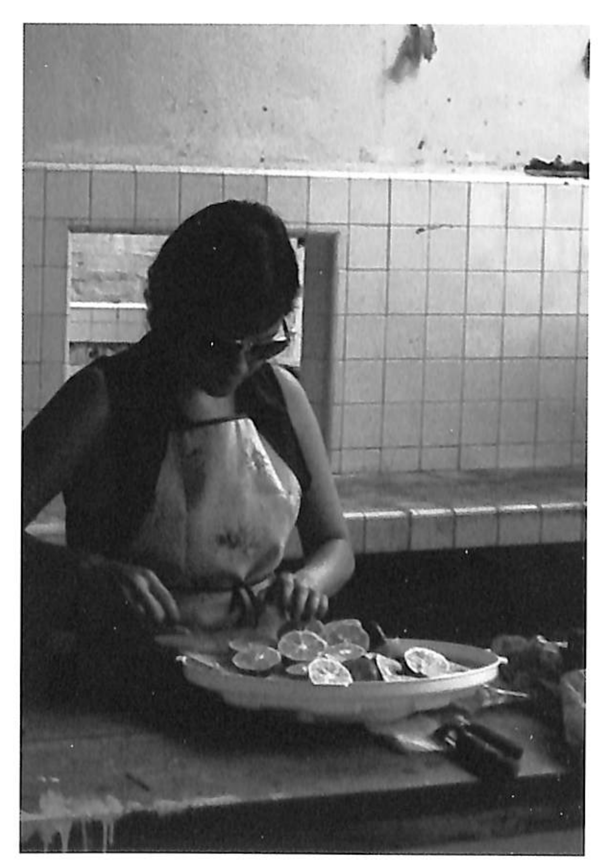
www.porestosdias.org

Por Estefanía González Vélez
www.estefaniagonzalesvelez.com









Andamios. telas. cintas. pitas. Música. Un par de luces. Mesas y sillas. El jueves 31 de octubre empezamos a habitar el paréntesis en el lote de lo que fueron Los Recuerdos: abrir una puerta nueva. revisar el agua. la energía. instalar el mobiliario. barrer. limpiar y esperar los andamios para construir el paréntesis. El viernes los andamios no habían llegado: el sábado tampoco. Los andamios. se supone. son la estructura que fundamenta paréntesis y entreparéntesis.

¿Empezamos? ¿qué hacemos sin el cubo? El cubo. es la estructura que se construiría con los andamios. La base temporal de operaciones. "Empecemos. Abramos el paréntesis". Así que arrancamos.

EntreParéntesis es un proyecto que busca transformar y llenar de significados aquellos no lugares, espacios abandonados, para desarrollar un plan de activación sobre pedagogía expandida y prácticas artísticas, que permita hacer de dichos espacios un lugar. Al convertirlos en lugares, se genera en los barrios procesos que permiten, en el encuentro de los vecinos, la posibilidad de generar redes y fortalecer a la comunidad.

Este proyecto abre la posibilidad de habitar y utilizar otros espacios de la ciudad para las prácticas artísticas y culturales. Medellín tiene una gran cantidad de espacios muertos –como lotes baldíos y propiedades abandonadas– en medio de barrios donde generalmente no hay espacios para que los vecinos desarrollen tales prácticas. Para habitar, activar estos espacios y llenarlos de significado, no se requiere de una gran infraestructura, simplemente se trata de poner en marcha propuestas abiertas y flexibles, que comprendan las dinámicas del barrio y que inviten a la comunidad.
EntreParéntesis comprende una serie de laboratorios, diálogos y derivas a partir de tres miradas –recuerdos, oficios y cocina– enmarcadas a su vez en tres nodos de acción: construcción, diálogos y derivas.



(Laboratorio de oficios)

El laboratorio de oficios estuvo dirigido por Santiago Isaza, un alfarero que se trasladó por estos días al paréntesis. Santiago es alfarero, dedica su tiempo a jugar con palitos, piedritas y arcilla; piensa que no se necesitan grandes herramientas o materiales sofisticados, dice que es como jugar al alquimista... Santiago toma los materiales que ofrece la tierra, para transformarlos y luego someterlos al fuego; le gusta verlos cambiar por completo: lo que era blando y débil se convierte en una pieza que podría durar miles de años.

Santiago, con la ayuda de Pacho, un experto en instrumentos sonoros, desarrolló un taller entre el martes 5 y el jueves 7 de noviembre de 2013, que comenzó al medio día y se fue de largo hasta la noche. Los vecinos y amigos asistentes aprendieron a conocer y a trabajar con el barro; hicieron improntas de las texturas del lugar, jugando a capturar la memoria del espacio en pequeñas piezas de barro. También aprendieron a hacer ocarinas, pudieron realizar algunas piezas de interés personal y aprender un poco sobre el trabajo con moldes. Se trató de un taller con diferentes ejercicios cortos en el que participaron alrededor de 12 personas, la mayoría de ellos asistentes asiduos que fueron cada día; otros tantos asistentes intermitentes iban por ratos.

El taller finalizó en la tarde del jueves con una quema para terminar las piezas con la cocción. Pasamos las tardes "Entreparéntesis" divirtiéndonos con el barro, contándonos historias, conversando y conociendo a los vecinos de La América, La Floresta y Santa Lucía.



(Laboratorio de memoria)

El laboratorio de memoria estuvo dirigido por Lina Villegas, una socióloga con espíritu de guía turística. Su relación con la ciudad oscila entre la crítica implacable y el asombro infantil; realmente disfruta una charla, una conversada con un vecino, una historia del día a día. Recorriendo las calles de La Floresta y La América, Lina invitó a los vecinos a contarnos las historias del barrio que no conocemos, esas que pasan en la cotidianidad y se diluyen entre afanes, pero que quedan ahí, en la memoria colectiva de los habitantes de esta zona.

Con Lina, conocimos la antigua América, las mangas donde en lugar de edificios había fincas con vacas y gallinas; la interminable planicie de la 80 sin glorieta; la historia del día que el diablo se apareció en Belencito. Y con ella, se encontraron vecinos que apenas se veían y no cruzaban palabra, otros que se habían ido del barrio y volvieron para pasar dos mañanas deliciosas en las que compartimos un desayuno cargado de recuerdos y un almuerzo lleno de experiencias sensoriales, en un ejercicio que cruzó los laboratorios de memoria y comida.

Al taller asistieron cada día cerca de 15 vecinos de los barrios circundantes y algunos habitantes del asilo de La Floresta; a partir de los objetos, los recuerdos, las fechas y los acontecimientos, construimos nuevos relatos y nos encontramos alrededor de la memoria. Y cuando a los vecinos les preguntamos, ¿si tuviera que irse y pudiera llevarse una sola cosa, qué se llevaría? alguno respondió: yo, yo me llevaría el barrio.



(Laboratorio de comida)

El laboratorio de comida estuvo dirigido por Elizabeth González. Elizabeth es antropóloga, aficionada a la cocina y el arte. Su incontenible curiosidad le ha permitido conocer y trabajar en diferentes temas –como la música, la imagen, el cine y la identidad afro–. A través de los sabores y olores nos condujo por una ruta de sentidos, imaginarios y memorias.

Con Elizabeth experimentamos la comida por medio de los sentidos... olimos, imaginamos, probamos. Volvimos a lugares conocidos, nos transportamos en el tiempo, recordamos personas. Con los ojos vendados, amigos y vecinos compartimos la experiencia de probar el chorizo, los buñuelos, el ají y el chocolate; de tocar el huevo crudo, la carne cruda, el maracuyá y el queso costeño; de oler la nuez moscada, el jengibre, las crispetas y el aguardiente.

A los talleres de "Sentido, cotidianidad, localidad y memoria" asistieron los amigos y los vecinos del barrio, los habitantes del hogar de ancianos de La Floresta.
El martes éramos 8 personas, el jueves cerca de 25. Nos congregamos para compartir este espacio, reírnos, disfrutar y conocer la comida de otra manera. Todos quedamos con ganas de seguir probando, oliendo, imaginando los sabores que creíamos tan conocidos y que apenas descubrimos.

POR ESTOS DÍAS

Hay días que somos un proyecto de acción cultural
Algunos días somos un diálogo entre disciplinas
Otros días somos un espacio abierto
Ciertos días somos un entorno doméstico donde suceden encuentros
Un día como hoy somos una inquietud por explorar
Varios días somos una reunión entre amigos que comparten
Día tras día somos un experimento que se reimagina
Un día por otro somos un intercambio de ideas
No todos los días somos un proyecto de arte
Por estos días hacemos cosas



Conoce más sobre este proyecto en:
http://proyectoparentesis.com/



FOTOGRAFÍA | YOJAN VALENCIA

COMUNICACIÓN LIBRE Y COMPARTIDA

PLATOHEDRO

http://platohedro.redelivre.org.br

Por Equipo Platohedro

Este texto es un ejercicio de construcción colectiva entre algunas personas del equipo de Platohedro y el aporte de otras, amigas, que han hecho parte importante en este aprendizaje. Es también una forma de poder transmitir a colectivos, organizaciones e instituciones la experiencia vivida durante el desarrollo del Laboratorio de Comunicación Libre y Compartida en el marco de Medelab.

Este proceso ha marcado un paso más en una exploración que Platohedro ha venido haciendo desde sus inicios –pero especialmente en los tres últimos años–, al participar en acontecimientos y procesos de Cultura Viva Comunitaria y Cultura Libre, como son Plataforma Puente y LabSurLab. La comunicación abre un espacio en común entre estos dos hilos de aprendizajes y nos lleva a explorar la creación colectiva, la búsqueda en las técno-lógicas, la incidencia en políticas públicas, la mirada y la apuesta por el arte, las relaciones con las comunidades, grupos y organizaciones buscando un buen vivir, los cambios de paradigmas en las relaciones políticas, sociales y económicas.

La participación desde 2010 en Plataforma Puente –junto a 100 organizaciones de todo el continente– y en 2011 en LabSurLab –con colectivos de todo el mundo–, potenciaron el trabajo que veníamos realizando. Desde esos momentos se empezaba a encontrar cómo llamar el tipo de comunicación que veníamos haciendo.

Las participaciones continuadas en Quito en LSL#2 y en La Paz en el congreso de Cultura Viva Comunitaria, marcan un importante punto del proceso, pues se materializan los primeros intentos de conexión, iniciados desde finales de 2011 con el XXI Seminario de Comunicación Juvenil, en Medellín, donde se da el primer encuentro y se abordan otros puntos comunes que suman al de comunicación, como es el buen vivir, la participación ciudadana, la apropiación tecnológica y la incidencia.

Luego del congreso de Cultura Viva Comunitaria en Bolivia, desde Platohedro seguimos en contacto con dos espacios o experiencias amigas, Soy Loco Por Ti de Brasil, y mARTadero de Cochabamba Bolivia. Soy Loco por Ti es un grupo de personas interesadas en la integración latinoamericana y que vienen desarrollando procesos y herramientas que fortalecen el trabajo en red, la comunicación y la pesquisa de información, mientras que mARTadero es un centro de arte autogestionado surgido en las instalaciones de un antiguo matadero.

Apoyados en estas relaciones nos planteamos el Laboratorio en Comunicación Libre y Compartida para MedeLab, un nuevo momento de encuentro y trabajo en común. Fue la oportunidad de explorar los conceptos de comunicación libre y compartida para suscitar la discusión y reflexión en la ciudad de Medellín sobre su ruta o plan de innovación (http://platohedro.hotglue.me/medelab2013pads), a partir de la creación de nuestros propios medios y contenidos, para que los diferentes colectivos, centros culturales de la ciudad de Medellín y todas las personas interesadas proyecten a largo plazo incidencias en políticas públicas que permitan el desarrollo de mecanismos de participación ciudadana y posibiliten la comprensión de otras formas de democracia.

Para este propósito nos acompañó Michele Torinelli, integrante de Soy loco Por Ti –un colectivo brasileño que actúa con cultura, comunicación e integración latinoamericana con énfasis en cultura digital–. Comunicadora, graduada en periodismo, Michelle ha actuado con educomunicación e investigación, activismo político cultural de juventud y comunicación en red, y es candidata a maestra en Sociología en la Universidad Federal de Paraná. Ha coordinado y actuado en varias iniciativas de comunicación compartida en colaboración con movimientos sociales y agentes culturales.
Daniel Cotillas Ruiz, quien vino en representación de mARTadero, tiene experiencia en la comunicación de código abierto, la cultura libre y el azar; además, estudios en Publicidad y RR.PP. entre la Universidad Complutense de Madrid y la Haagse Hogeschool de La Haya, y un posgrado en Gestión Cultural y Comunicación por la FLACSO. Su experiencia profesional se ha relacionado (casi) siempre con el mundo de la comunicación visual y las nuevas tecnologías: Ha sido arte finalista en Dublín, Irlanda; diseñador gráfico freelance en Madrid, España; webmaster en Lyon, Francia; y desde 2009 hasta hoy, coordinador de Comunicación del proyecto mARTadero y la Fundación Imagen, en Cochabamba, Bolivia.

Junto con amigas de colectivos y organizaciones locales nos metimos una semana completa en este laboratorio, con algunas sesiones en la sede de Platohedro –como la presentación, las mesas de trabajo y los talleres en los que se discute y se aprende a trabajar en la plataforma de Redelivre desarrollada por el colectivo Soy Loco Por Ti (http://platohedro.redelivre.org.br/)–. Otras sesiones consistieron en recorridos para visitar algunos de los otros labs y socializar en algunos espacios lo que veníamos haciendo.

El proceso interno de formación de Platohedro, Foco Crítico, se vio permeado con las diversas experiencias en las que se intercambiaron saberes. En un primer momento –con Michelle Torinelli de Soy Loco Por Ti, y Daniel Cotillas de mARTadero– se llevó a cabo una charla donde se debatió el tema del re-conocimiento del contexto y la apropiación de herramientas web para el buen uso de la comunicación libre y compartida. En un segundo momento se visitaron otros laboratorios, por ejemplo el lab de Un/loquer, y su propuesta de dos objetivos: el proceso de experimentación con la adaptación de objetos obsoletos para hacer instrumentos musicales, y el de crear Bici-máquinas –máquinas útiles a partir de mecanismos de bicicleta–.

La compañía de Pedro Soler –anterior director de Hangar (Barcelona) y curador en el festival Sonar–, invitado por el Parque Explora para el Lab Estrategias Conjuntas, aportó su gran experiencia en iniciativas de comunicación y colectivos internacionales –tales como Fiftyfifty (distribuidor independiente de contenido multimedia), Dadata (creación audiovisual), Didascalie.net (plataforma para teatro y multimedia), GISS.tv (servicios de streaming con software libre), Plataforma cero (espacio de investigación del centro de arte de la Laboral), Salvem Can Ricart (plataforma de acción para cambio urbano)–.

De las conversaciones y diferentes momentos de esta experiencia, hemos sintetizado unas primeras reglas del juego que presentamos como 'Manual ético' para continuar este proceso de comunicación libre y compartida. Siete puntos que compartimos para pensar y modificar, puntos de partida para empezar a dialogar:

> 1. EL BIEN COMÚN

Entendemos la comunicación libre y compartida como una expresión no-comercial que busca un bien común. Producción de bienes comunes y creativos, no de mercancías. Esto implica que se puede hacer dinero trabajando en este campo (saberes propios de cada organización, colectivo o persona) pero el material creado (manuales, máquinas, software, obras) no puede ser usado con fines de lucro.

> 2. NOS ORGANIZAMOS PARA ESCUCHAR

Instalamos la escucha como el nodo central para promover una ética de la comunicación. Todo el mundo tiene voz, todo el mundo es a la vez emisor y receptor sin jerarquías pero también implica organización, para que las voces habladas y escuchadas se manifiesten en ideas y acciones concretas. Para asegurar este contexto es necesario establecer protocolos –como las técnicas de asamblea– que vayan encaminados a educación de la escucha activa.

> 3. DOCUMENTACIÓN ABIERTA

Esta comunicación deviene libre cuando la información sea accesible, articulada y contextualizada. Asimismo, empleamos la licencia Creative Commons BY-NC-SA, como licencia base y marco legal de las producciones –especialmente las financiadas con dineros públicos–.

> 4. DIVERSIFICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

A diferencia de los medios convencionales que intentan homogeneizar el público con un modelo de comunicación masiva (de unos a muchos), la comunicación libre y compartida propicia las multiplicidades, complejidades, singularidades de las personas y las comunidades (de muchos a muchos). Aprovecha la diversidad de saberes para alimentar tanto las acciones como los discursos para suscitar los flujos de intercambio y apropiación del conocimiento.

> 5. PRÁCTICAS GLOCALES

La comunicación libre y compartida favorece las dinámicas glocales (interacción local-global), integración de la ciudad, las regiones y del subcontinente latinoamericano, y la emergencia de nuevas identidades comunitarias que se sustentan en convergencias y divergencias. Por lo tanto, es un factor importante para la paz y la ciudadanía pues todo el mundo se puede reconocer en esa construcción colectiva de identidades.

> 6. PARTICIPACIÓN Y DEMOCRACIA DE CÓDIGO ABIERTO

Favorece la participación ciudadana que lleva a una democracia de base. Esto implica el desarrollo de medios y herramientas que impulsen el concepto de democracia abierta. Aquí la educación expandida (edupunk, edu-open source) es esencial para conectar los procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento desde lo tecnológico, la escucha activa y la disposición de la construcción conjunta.

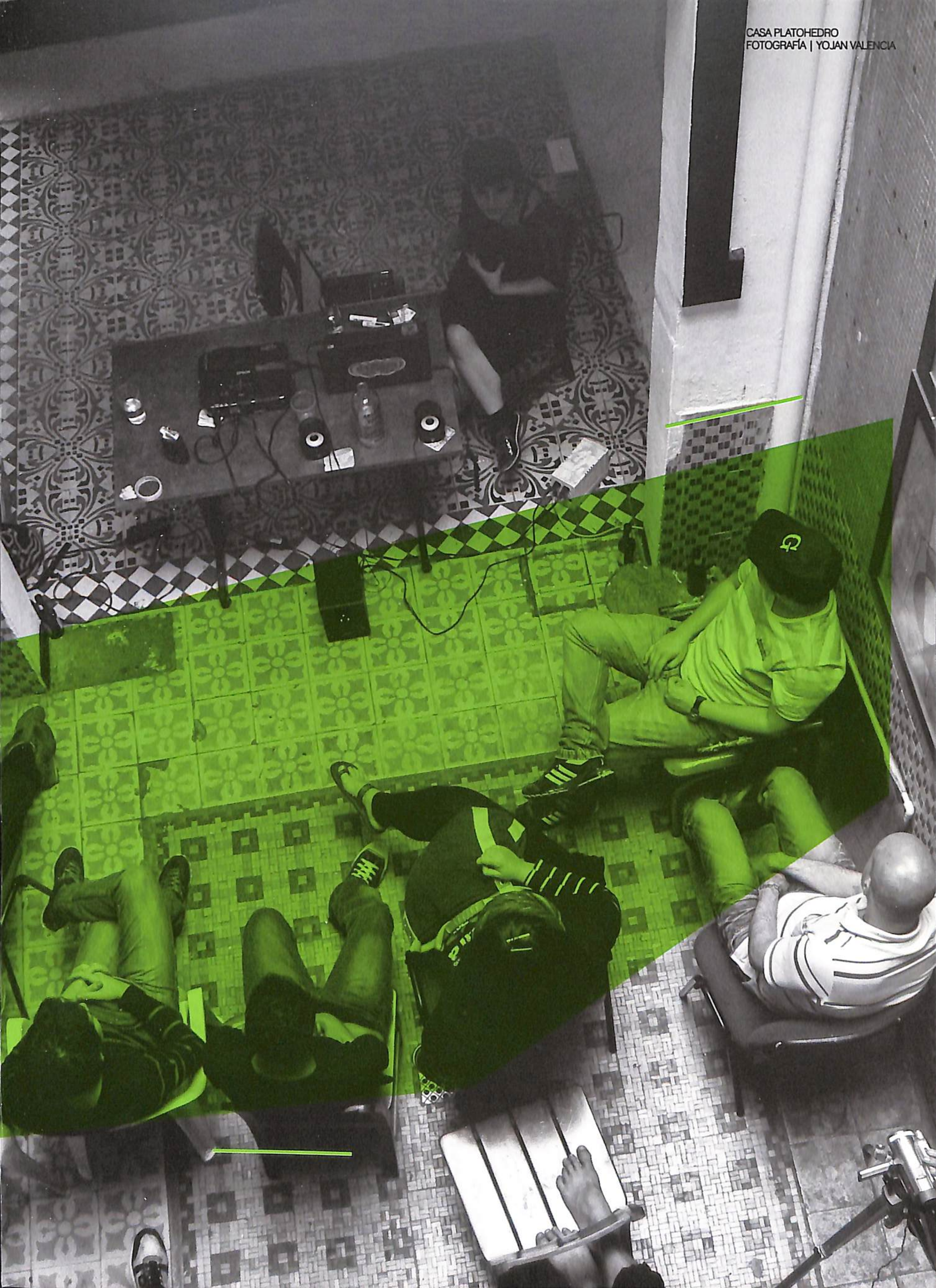
> 7. TECNOLOGÍAS LIBRES PARA LA CREACIÓN, PUBLICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Publicación de contenidos en plataformas de software libre –por ejemplo n-1, wordpress, etcétera–. No estamos hablando de insistir en que la producción se realice completamente en software libre, ni rechazamos las plataformas comerciales, pero sí consideramos que el espacio de publicación debería ser libre y no-comercial.
No queremos que nuestros saberes contribuyan al enriquecimiento de multinacionales. Cuando las cosas son gratis, el producto somos nosotros.

La experiencia del Laboratorio nos llevó a imaginar a MedeLab, más allá de un evento de una semana, trabajando de manera colectiva en un proceso sostenido en el tiempo entre los diferentes colectivos y laboratorios, generando autonomías dentro de los procesos creativos y una investigación más constante y sostenible; abordando juntos necesidades comunes y claras – arte, educación, participación, desarrollo de tecnología propia, articulación de saberes–. La reciente emergencia de una asamblea en Medellín para seguir con los procesos iniciados en MedeLab indica la voluntad de los participantes de seguir en este camino.



- Anotaciones Comunicación Libre y Compartida
  http://platohedro.hotglue.me/medelab2013pads
- Educación expandida. Varios autores. Editorial: ZEMOS98.
  http://www.traficantes.net/libros/educacion-expandida
- Edupunk aplicado. Aprender para emprender.
  Editorial: Fundación Telefónica.
  http://tinyurl.com/m2lotdd



CASA PLATOHEDRO
FOTOGRAFÍA | YOJAN VALENCIA


PROYECTO | BIOS UNVLOQUER FOTOGRAFÍA | JORGE BEJARANO BARCO

DE LO UNO A LO MÚLTIPLE Y VUELTA

Por Alessandro Piscitelli
http //www filosofitis com ar/

¿Cómo se produce el pasaje de un trabajo sobre los otros centrado en los individuos a un trabajo sobre los otros centrado en los grupos?
La alquimia que suponen los nuevos formatos de aprendizaje implica poder descifrar cómo se produce el pasaje del genio individual (cuando lo hay) al genio colectivo (cuando lo queremos crear). Sobre el tema tiene mucho que enseñarnos Keith Sawyer (2007), egresado en ciencias de la computación del MIT en 1982 que después de una temporada en Atari diseñando videojuegos, dedicó 30 años de investigación a examinar en qué consiste el poder creativo de la colaboración [1]

En ámbitos tan distintos y aparentemente poco relacionados entre sí, Sawyer [2] siempre encuentra la misma pauta que conecta, que terminó resumiendo en 7 ideas centrales. Parecen consignas, pero a la luz de la detallada investigación que llevó a cabo se convierten en interesantes estímulos para el rediseño organizacional. Sobre todo cuando estamos diseñando labs –como fue nuestro caso en el ConectarLab del Programa Conectar Igualdad y ahora en el TadeoLab de la Universidad Tadeo Lozano–. Ya sea que nos concentremos en el teatro de improvisación [3], en los músicos de Jazz – no casualmente un interesante analista de la innovación como John Kao tituló *Jamming* (1997) a su mejor trabajo–, o en muchos otros campos de la creatividad grupal en acción (desde partidos de basquetbol a equipos creativos ad hoc como Ideo), sobresalen algunos de los rasgos que se describen en los siguientes párrafos.

BANDAS CREATIVAS EXITOSAS

1. La innovación transcurre en el tiempo. Nadie tiene en su cabeza la película completa, ni es dueño de la pelota. Ningún actor "escribe" la obra de pe a pa. Cada actor, al "entrar" en diálogo improvisado con los demás, añade un granito de sentido. En el teatro se ve esta germinación en vivo en escena. Pero en los equipos productivos ningún extraño puede recuperar los momentos incrementales que llevan a la idea o al producto final (de allí la necesidad de una documentación exhaustiva). Sin una mirada entrenada (muy ligada al análisis interaccional) la colaboración permanece invisible (lo mismo ocurre en los trabajos grupales universitarios). Para que haya innovación exitosa las organizaciones deben combinar ideas buenas con estructuras ad hoc.

2. Los equipos colaborativos exitosos practican la escucha profunda. La mayoría de nosotros pasamos demasiado tiempo planificando nuestras propias acciones en vez de escuchar y observar a los demás.

3.Los miembros de los grupos construyen sobre las ideas de los otros. Aunque seguimos obsesionados con el mito del genio individual, o con la mentalidad de ranking según la cual el primero se lleva todo el crédito o casi, aun las innovaciones que cuentan con un nombre propio en general lo hacen o por comodidad, o por habilidad promocional –si no es por una zancadilla autoral– [4].

4. El significado de las ideas solo se aclara a posteriori. Ni siquiera una idea en particular (un meme) puede ser

atribuida a un dueño en particular, porque las ideas solo importan en la medida en que se resignifican y retoman vuelo. El teatro de improvisación muestra cómo muchos comienzos son fallidos, cómo muchos planes no llevan a ningún lado, cómo muchas indicaciones en vez de potenciar una iniciativa la coartan y la hunden. En toda colaboración creativa cada persona actúa sin saber hacia dónde va su aporte, el sentido se atribuye cuando la idea ganadora ha llegado al podio.
Hay mucho de oportunismo pero también mucho de realismo en este retrobautismo.

5. Aparecen preguntas inesperadas. Los resultados más interesantes en este proceso ocurren cuando un grupo encuentra nuevas formas de plantear un problema, o encuentra un problema al que nadie le había prestado atención previamente.

6. La innovación es altamente ineficiente. En los juegos de improvisación los actores no tienen tiempo para evaluar nuevas ideas antes de ponerse a hablar.
Al no hacerlo no pueden garantizar que su propuesta sea interesante, mantenga abierta la narrativa, genere nuevos caminos, incentive la conversación.
La innovación improvisada genera una cantidad impresionante de caminos sin salida, pero cuando es exitosa el resultado es extraordinario. Algunas ideas son malas, otras son buenas pero carecen de las ideas-puente que permiten engarzarlas en un todo coherente[5].
La expresión historia en futuro anterior muestra el carácter épico glorioso e irreversible de las ideas (o biografías) ganadoras, y cómo se sanciona al presente mostrando su inevitabilidad. Pero apenas se escarba un poco la ruta browniana (zigzags incesantes, desperdicios fatuos, errores inexplicables e inexplorados) se aprecia una realidad mucho más parecida a la fáctica, más que un hecho un enorme artefacto como bien nos ilustra una y otra vez Bruno Latour.

7. La innovación surge de abajo hacia arriba (bottom-up). Este es otro eslogan que hemos escuchado hasta al hartazgo mezclado con las bondades supuestamente terapeúticas de la web 2.0. Ello no quita que las performances de improvisación son autoorganizadas. Sin director, ni guion, la acción emerge del trabajo mancomunado de los actores. Del mismo modo, los equipos creativos más potentes son los que pueden reinventarse como respuesta a mutaciones en el entorno. En estos casos no se necesita de un gran líder para llegar a buen término. Justamente la colaboración improvisada de todo el grupo permite traducir los momentos de creatividad individual en innovación en grupo.

Este liderazgo por inacción no es algo que predomine en ninguna organización compleja (y solo ocasionalmente ocurre en las dedicadas especialmente a inventar). El micromanagement es el abc del control y la planificación. Permitir que emerjan innovaciones autoorganizadas es algo para lo que casi ninguno de nosotros está preparado o entrenado.

Mientras que en las organizaciones convencionales casi siempre partimos de la gran visión y después llegamos al detalle, en la improvisación, en el jazz y en los grupos creativos se hace exactamente al revés: se parte de los detalles y después se llega a la visión de conjunto. Operar así es mucho más arriesgado e ineficiente, pero cuando hay novedad lo que se logra es inesperado, llamativo y probablemente nadie en la organización lo podría haber hecho por sí mismo.

ORGANIZACIONES QUE NO SE PARECEN A CASI NINGUNA DE LAS QUE CONOCEMOS

Tanto IDEO. A design and innovation company (responsable de más de 3.000 productos en 40 industrias) como W.L.Gore & Associates (creadora de mas de 1.000 productos con su estrategia de tiempo libre, flexible y grupos cada vez más autónomos y autoadministrados), están entre las primeras en haberse tomado en serio muchos de los rasgos enunciados anteriormente.

Pero no hay que mirar solo a las neo-organizaciones[6]. para comprobar cómo las heterarquías son mucho más interesantes que las jerarquías cuando de innovar se trata (bajo presión, como objetivo permanente o motivados por sorpresas y quiebres) o para darnos cuenta de la eficiencia de la innovación improvisada.

Ejemplos citados por Sawyer, como el terremoto de Nápoles de noviembre de 1980 cuando murieron 4.000 personas y 250.000 debieron abandonar sus hogares, o la catástrofe de Katrina en Nueva Orleans en 2005 con el rescate de 22.000 refugiados –en un caso la la evacuación fue asistida por amateurs; en el otro, muchas operaciones de rescate fueron autoorganizadas

dada la desaparición del puesto de comando de los guardacostas–, muestran que muchas veces la planificación anticipada y el control centralizado no son buenos consejeros, ni soluciones óptimas para problemas súbitos e inesperados.

Todos somos víctimas del pensamiento guionizado (o script thinking). Cada vez que vemos un orden creemos que ha sido debidamente ensayado y ejecutado como un intérprete sigue concienzudamente una partitura. Ello se debe a nuestra tendencia a imaginar que la realidad es mucho más predecible de lo que efectivamente es [7].

Antes de seguir sumándolos inventariemos las claves que hacen posible todos estos misterios o maravillas, que debidamente analizados se convierten en la arquitectura de la colaboración[8].

DE LA EXPERTISE INDIVIDUAL AL FLOW GRUPAL

Hay deportes individuales (algunos) y deportes de equipo (la mayoría). Y si bien todos pueden ser motivo de gran felicidad para quienes los practican o quienes los contemplan –no casualmente una de las finales más esperadas de las Olimpíadas son los 100 y 200 metros llanos–, no hay duda de que la complejidad y la coreografía que suponen los juegos colectivos, desde un doble en el tennis, pasando por los 5 jugadores del basquetbol, los 11 del fútbol o 15 del rugby (incluyendo en el medio a la natación sincronizada), merecen una atención especial en el camino que va de entender cómo a partir de la experiencia personal se puede alcanzar un flow grupal.

¿De dónde proviene la química mágica que emerge cuando un conjunto improvisa en respuesta a cada movimiento de su oponente, sin decir una palabra, para finalmente ganar la partida? La respuesta no está en la habilidad o creatividad de ningún jugador en particular, sino que es una propiedad emergente del colectivo[9].

Escaladores, bailarines, artistas y científicos convergen en la creencia de que el flow se consigue cuando el entorno permite balancear las habilidades propias con las demandas del trabajo, cuando el objetivo es claro, cuando hay un feedback constante e inmediato de cuán cerca estamos de lograr el objetivo, y cuando nos concentramos 100% en la tarea a realizar. Si bien hay infinitos trabajos que discuten acerca del mejor lugar (hogar/trabajo) o combinación (solo/acompañado) para lograr el flujo, de acuerdo a Csíkszentmihályi el mejor espacio para conseguirlo son las conversaciones (hiperfluidas) con los demás.

CONDICIONES PARA GENERAR FLOW GRUPAL [10]

La clave para la innovación improvisada radica en hacernos cargo de una profunda paradoja: establecer un objetivo que le dé foco al equipo – lo suficiente como para que sus miembros puedan establecer si se acercan o no a la solución–, a la vez lo suficientemente abierto como para que emerja la creatividad de encontrar (nuevos) problemas (no de buscar soluciones a los preexistentes). La promoción de la competencia mezclada con dichos "objetivos vagamente especificados" puede ser la receta más adecuada para el genio grupal.

El flujo grupal emerge cuando todo el mundo está metido en la tarea (la escucha profunda que caracteriza a los improvisadores) [11]. Se bloquea la innovación cuando uno o varios de los participantes tiene una idea preconcebida de cómo llegar al objetivo (escribiendo el guion en la cabeza).

Nada nuevo, y todo nuevo bajo el sol. Mientras decenas de millones de personas[12] dedican sus mejores afanes a los juegos (videojuegos, de realidad alternativa, de realidad aumentada, de avatares camino al éxodo virtual) y se despreocupan de sus obligaciones laborales porque no se dan ninguna de las condiciones antes mencionadas, cada vez más los problemas de fondo del mundo real (agua, hambre, violencia, desigualdad, deterioro urbano, agotamiento de los recursos renovables, colapso sistémico de la economía) muestran los enormes peligros que emanan de un divorcio entre energía (dilapidada) y creatividad (no fomentada).

TENSIONES CREATIVAS

El flujo grupal exige que los miembros compartan un entendimiento de los objetivos del grupo, y dispongan de un estilo comunicacional que permita respuestas instantáneas. Sin embargo no es bueno que el grupo devenga demasiado homogéneo. A fin de evitarlo debe exigir una política de circulación de los miembros (en el caso de la improvisación teatral el ciclo es

extremadamente corto, no dura siquiera tres meses; en las organizaciones productivas innovadoras probablemente se trate de tres años).

En lo operacional muchos grupos necesitan un período de calentamiento para llegar al flow grupal. En los grupos de improvisación teatral los distintos grupos se preparan en salas separadas mientras la audiencia se va congregando. En el mundo de las organizaciones productivas no hay demasiado tiempo para ensayar. El problema es que los negocios están diseñados para minimizar el riesgo y la mayoría castigan el fracaso. Pero la innovación y el fracaso son dos caras de la misma moneda. No hay creatividad sin fracaso y no hay flujo grupal sin el riesgo de fracasar.

Por suerte hay una forma de ensayar y mejorar aun en el mundo productivo. En todos los ámbitos los mejores ejecutantes son quienes se abocan a la práctica deliberada, es decir a una reflexión permanente sobre lo que están haciendo o acaban de hacer. La clave es pensar cada acción como un ensayo para la próxima vez [13].

No se trata ni de recetas ni de consignas. No por leer la bibliografía que recomendamos a continuación los equipos trabajarán mejor, ni estas propuestas se vehiculizarán automáticamente. El diseño de condiciones de colaboración va en contra de la formación profesional convencional, del entrenamiento universitario, del modo en que las empresas distribuyen el trabajo y de la inveterada discontinuidad que se establece entre el mundo del trabajo (compartimentado, competitivo, top-down, micromanagement, etc.), y el mundo del flow en lo que erróneamente creemos que es el espacio doméstico del esparcimiento.

Los pocos apuntes que venimos ofreciendo cuestionan estas distinciones y urgen la búsqueda y el diseño de otras. En eso estamos tanto en la cátedra universitaria como en el mundo de la experimentación continua de los Labs –llevando en nuestras faltriqueras a ConectarLab de Conectar Igualdad en Buenos Aires y a Tadeo Lab de la Universidad Tadeo Lozano en Bogotá–. El verdadero desafío será llevar estos modelos de creatividad e innovación a emprendimientos propios y ajenos de carácter productivo y autosustentables, escalarlos a redes de Labs, volcarlos al diseño masivo de post-organizaciones. ●

1. Hoy que todo el mundo se llena la boca con eslóganes y simplificaciones acerca de la sabiduría de las multitudes y el descubrimiento colectivo, es hora de hincarle el diente con mucho más detalle a los procesos y metodologías que hacen posible el "flow" de los grupos y que buscan un difícil pero necesario balance entre la autonomía y los toquecitos –"nudges", como dicen Thaler y Sunstein (2009)– cuando de crear eficientemente se trata.

2. Saywer comienza su estudio con una revisión de casos de innovación tan variados como el primer vuelo del aeroplano Kitty Hawk en Carolina del Norte a manos de los hermanos Wright en 1903, o la invención de la bicicleta de montaña (Mountain Bike) en Marin County a mediados de los años setenta, poniendo el énfasis muy especialmente en la creación del teatro de improvisación a mediados de los años cincuenta en Chicago con conjuntos míticos como Compass Players y Second City Theater hasta culminar con Saturday Night Life (con 37 temporadas a cuestas desde 1975) en los años setenta. La tesis de doctorado de Sawyer se centró en 1992 en Jazz Freddy, así como en la tradición de improvisación en el jazz.

3. En Argentina contamos con La Liga Profesional de Improvisación Internacional y en España con la maravillosa Compañía Planeta impro.

4. Como lo demostró Ilka Tuomi (2002), todo bautismo ideacional es retroactivo y retrospectivo.

5. Cuando se mira para atrás solo queda lo sustancial –la biografía de Walter Isaacson (2011) sobre Jobs es un ejemplo soberbio al respecto–.

6. O a los labs, que son muy distintos de ellas porque han sido diseñados para ese menester y no entran nunca en estado de régimen y de ganancia.

7. Ejemplos como la introducción (imprevista y no premeditada) de la moto Honda de 50cc en USA en los sesenta, o la forma en que se evitó la catástrofe del USS Palau (un transporte naval de helicópteros de guerra, gracias a 13 estructuras organizacionales sucesivas ensayadas en tiempo récord por su tripulación), así lo revelan. Los ejemplos caen como granizo. ¿Qué decir sino de la Orpheus Chamber Orchestra de NYC que desde hace 40 años da conciertos magistrales sin ningún director a la cabeza?

8. Debemos confrontar entonces el "flow grupal", es decir, ese estado mental en el cual una persona está totalmente inmersa en una actividad, focalizada, comprometida y más cerca que nunca de lograr el éxito en lo que está haciendo.

9. En una serie de obras seminales –Flujo: *La psicología de la experiencia óptima* (1990), *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención* (1996), *Cómo descubrir el flujo: La psicología del compromiso con la vida diaria* (1998)–, Mihály Csíkszentmihályi mostró que la gente particularmente creativa llega a su nivel máximo de expresión cuando experimenta un flujo unificado de un momento a otro, en el que se siente controlando sus acciones, y donde prácticamente no encuentra diferencia entre el yo y el entorno, entre el estímulo y la respuesta, o entre el pasado, el presente y el futuro.

10 No queremos aburrir con nuevos listados, ni tampoco exagerar el valor de los casos (exitosos) en donde atribuimos el logro al flow (desde la creación de los Post-it en 3M a manos de Spence Silver & Art Fry, proceso que duró nada menos que 12 años, hasta las competencias internas entre divisiones de BMW para la invención de nuevos modelos de coches); sin embargo, extender las ideas exitosas en el campo de la improvisación y los entornos no estructurados a grupos de tareas, proyectos grupales y colectivos o colegiados es un desafío sumamente llamativo como para no investigarlo en detalle.

11 En ConectarLab ello se dio con el encargo de Tecnópolis, con el armado de los talleres, en el seminario 1@1, en el diseño de la plastilina conductiva, en la creación de una nueva aplicación para QR, y ocasionalmente en los subgrupos en tareas ad hoc.

12. Como inventaría Jane McGonigal *En Reality is broken*.

13. Donald Schon (1998) teorizó hace décadas esta habilidad como el " profesional reflexivo".

En el proceso de creación de este libro, el equipo editorial consideró aportante incluir un texto que contextualizara a los lectores sobre el cruce entre Labs, innovación y nuevas formas de organización del trabajo, invitó para ello a Alejando Piscitelli (http://www.filosofitis.com.ar/) reconocido pedagogo en el campo de la educación expandida para que ofreciera su mirada sobre estos temas.



REFERENCIAS

Bryan, Lowell L & Joyce, Claudia I *Mobilizing minds. Creating Wealth from Talent in the 21st-century Organization*. New York, Mc Graw Hill (2007).

Csíkszentmihályi, Mihály Flujo: *La psicología de la experiencia óptima* (1990).

Csíkszentmihályi, Mihály Creatividad: *El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención* (1996).

Ericcson, K Anders et al *The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance Pyschological Review* (1993).

Gratton, Lynda *Puntos calientes. Espacios para el entusiamo y la creatividad*. Barcelona, Granica (2008).

Isaacson, Walter, *Steve Jobs*. Madrid, Vintage (2011).

Johansson, Frans *El efecto Medici. Percepciones rompedoras en la intersección de Ideas, Conceptos y Culturas*. Barcelona, Deusto (2005).

Kao, John Jamming. *The Art and Business of Discipline Creativity*. New York, Harper Business (1997).

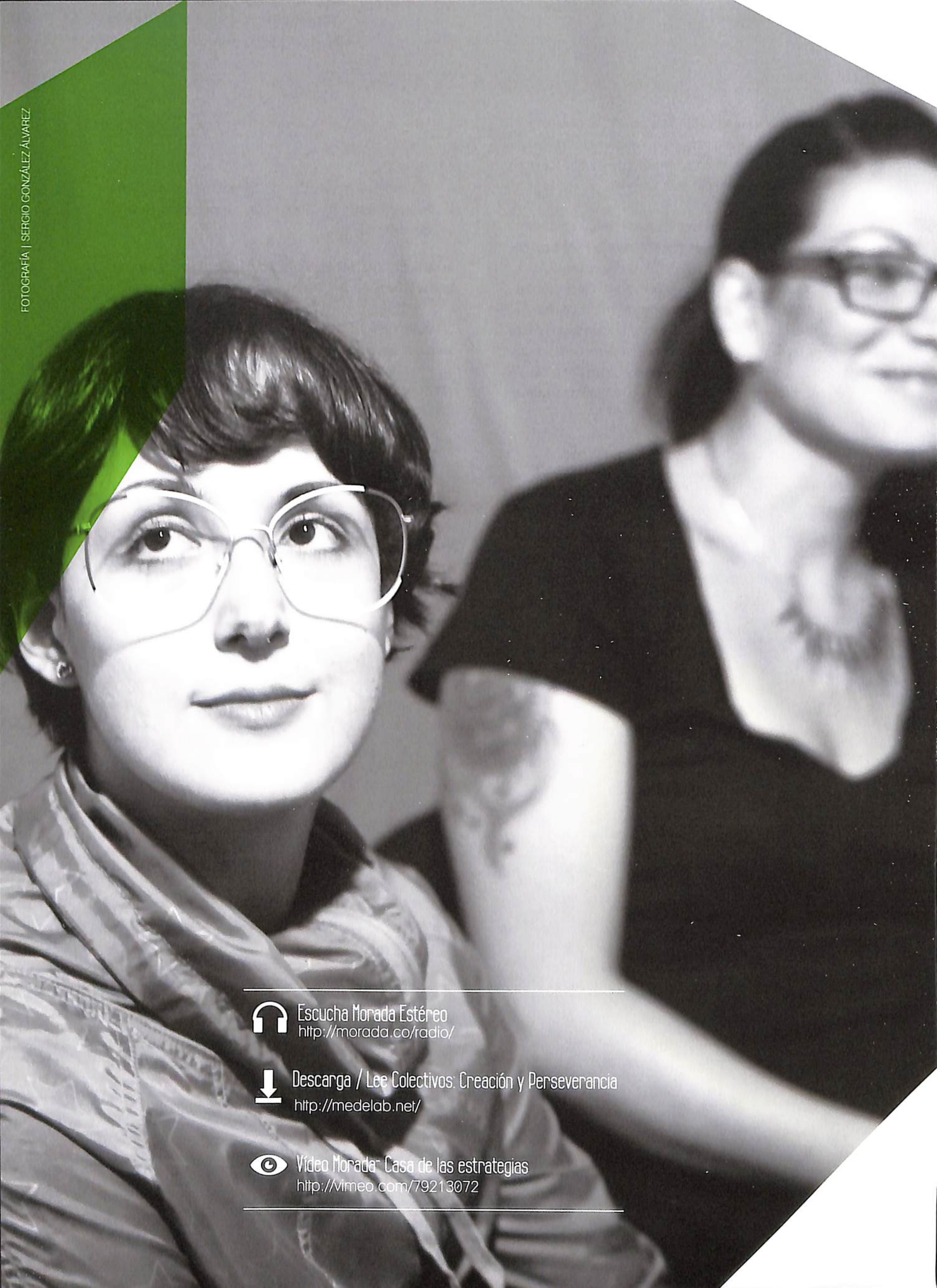
Mc Gonigal, Jane *Reality is broken Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York, Bsic Books, (2011).

Sawyer, Keith Group genius *The creative power of collaboration*. New York, Basic Books (2007).

Schon, Donald *El profesional reflexivo. Como piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona, Paidos (1998).

Thaler, Richard y Sunstein, Cass en *Un pequeño empujón. El impulso que necesitas para tomar mejores decisiones sobre salud, dinero y felicidad*. Madrid. Taurus (2009).

Tuomi, Ilka *Networks of Innovation Change and Meaning in the Age of the Internet* Oxford University Press (2006).


FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ
Escucha Morada Estéreo
http://morada.co/radio/
Descarga / Lee Colectivos: Creación y Perseverancia
http://medelab.net/
Vídeo Morada- Casa de las estrategias
http://vimeo.com/79213072

REFLEXIONES PARA TRABAJAR EN COLECTIVO

MORADA - CASA DE LAS ESTRATEGIAS

www.morada.co

La pregunta obligada de inicio es si un colectivo se funda. Hay que partir de que tanto el verbo fundar, como constituir, puede mal interpretarse y tener muchas lecturas. Mucho mejor el verbo crear, pero entonces hay que cuidarse también de los eufemismos. Vamos al principio de todo...

MOTIVACIÓN

Básicamente alguien quiere que algo ocurra, alguien quiere que algo deje de ocurrir y empieza a gestarse un colectivo. Descubre que había algún otro haciendo, que otro piensa como él o ella, y se sientan a conversar.
Conversar es importante, los acuerdos, encontrarse, pero más importante aun es hacer. La forma de generar compromisos es la palabra pero la forma de generar confianza es la acción.

Pero aún estamos hablando de motivación, una idea, ojalá con emoción. ¿Dónde nace un colectivo entonces? ¿Qué propósito vale la pena? Nuestra propuesta es que hay algo que se requiere hacer entre varios y que también hay una forma de vivir, de verse en la ciudad y en el mundo, realmente alternativa, como para querer estar con los otros pero no querer diluirse.
El colectivo es una nueva piel que nos puede poner en contacto con todo pero que impide diluirnos.

A partir de la Cartilla sobre Colectivo: Creación y Perseverancia, escrito por Morada - La Casa de las Estrategias para MedeLab 2013.

ACUERDOS

La palabra líder se ha tornado en un concepto de culto a la personalidad y competencia. El documental Hecho en México nos explica muy bien cómo nuestras culturas en Latinoamérica están llenas de dispositivos para querer sobresalir, imponerse.
El camino que queda es el de invertir en el grupo, avanzar sobre unas coincidencias que no son inmóviles, y desde ahí lograr que sólo exista el liderazgo propositivo y la coordinación para generar una consistencia en lo acordado.

Nuestra recomendación es lograr la madurez de un colectivo gracias a los acuerdos sobre lo constitutivo, y esto ocurre si desde una primera reunión uno pudiera preguntarse si seguir o no: "¿nos une algo?", "¿existe ese deseo común?". Es por eso, para que no haya uno de los integrantes que agencie el mundo, que el proceso de preparación, reflexión e interlocución puede ser largo.

Las prisas y los afanes pueden estar en crearse, aparecer, pero estos no pueden ser de alguien, ni emanar de los compromisos previos de uno de los miembros y mucho menos estar definidos por la vanidad.

PRIMERO PROCESOS Y LUEGO PROYECTOS

Uno no crea colectivos para generar recursos, para vivir del colectivo; tenga mucha o poca importancia en la vida de uno, el colectivo es fin y no medio.
"Para conseguir dinero, para vivir de algo, se montan empresas".

LOS COLECTIVOS NO SON RICOS EN FINANZAS, SINO EN MIEMBROS, Y SER RICO EN MIEMBROS ES SER RICOS EN CONVICCIONES.

El proceso tiene que ser tan fuerte que ha de ser capaz de sobrevivir sin proyectos, sin contratos, sin premios o estímulos. Esta es la realidad de la independencia y es la única posibilidad de ser dueño de una agenda propia.

El riesgo está en terminar haciendo las cosas porque un contrato lo obliga y hacer sólo lo que dice en ese contrato. Ningún colectivo nace de un proyecto. A un colectivo lo debe mover el placer y tener el deseo de hacer cosas siempre, nunca se mueve por el pago.

La sugerencia acá es no corporatizar los colectivos, no generarle personería jurídica, meterlo en otra liga, otro espacio donde es definido y condicionado por lo establecido, o sea lo formal, lo reglado.
"No existir también es la estrategia".

FINANCIACIÓN Y POSIBILIDADES

Cuídese mucho de pensar que si es parte de un colectivo tiene valores superiores a los de otros.
Todo tiene un interés, mínimamente el placer.
El altruismo suele traer consigo los intereses más vanidosos. Piénsese en balances entre el egoísmo y la generosidad, para no ser ni mártires, ni agiotistas.

El dinero no tiene la culpa. Para hacer cosas se requieren recursos, si las convicciones están intactas con más recursos se hace más.
Un colectivo tiene básicamente tres formas de financiarse: por el trabajo de sus miembros y, de tal forma, las contribuciones; por la alianza con otra organización (preferiblemente sin ánimo de lucro); y por la creación de una empresa.

Las preguntas de un colectivo deben ser ¿cuántos miembros (o cuántos de nosotros) tienen que estar convencidos para comprar los equipos para una emisora, para comprar un carro, para comprar una cámara o un aerógrafo?

Aun en un mundo lleno de injusticias, las ideas siguen teniendo un gran valor. Una idea profunda, con metodología, llena de preguntas, cuestionada ampliamente desde adentro, es una poderosa arma que encontrará dónde anidar. Las ideas de calidad siempre encuentran su red.

CABEZA Y VOZ

El colectivo, sin embargo, sí comparte algunas pautas con cualquier organización.
No hay ser orgánico u organizacional que funcione con más de una cabeza, ni con menos.

1. Si el coordinador (cabeza visible) al cabo de un año es más popular que el colectivo, fracasaron y deben cambiarlo.

2. La rotación de liderazgo es importante, lleve a cabo una rotación por periodos, escenarios y temas.

3. "La cabeza" le presta un servicio al resto, tiene que consultar, convocar y acudir para las discusiones. Tiene que estar dispuesto a que le digan que no. Solo nombre alguien con una real vocación de servicio.

4. El cargo más importante tiene que ser el de militante o fundador, no el de coordinador.

5. En todo caso la figura de coordinador se necesita para ser ágiles, resolver problemas; una persona que tiene al día la información y que además tiene toda la disponibilidad para hacerla fluir y rendir cuentas.

Si se encuentra a alguien con una reputación o con una buena capacidad de influencia para coordinar el colectivo es porque está dispuesto a heredar toda su popularidad al colectivo. El lenguaje es importante: opte por palabras como coordinador, secretario, vocero y no jefe, director, gerente.

VOLUNTARIADO. OCIO Y PLACER

Un voluntario es lo más costoso que hay. Eso lo hace muy valioso pero también descartable. Los voluntarios requieren mucho tiempo: primero para motivarse, segundo para encontrar el sentido y tercero para mantenerse motivados.

Adicionalmente los voluntarios se asumen como voceros por sentir que son muy
buenos por estar invirtiendo tiempo en un proyecto social o cultural; es justo porque su paga es el sentido de pertenencia, su imagen propia; pero es un problema, porque por definición no participan de todos los acuerdos (o serían simplemente miembros).

Lo primero, entonces, es tener un buen trabajo de comunicaciones, es haber logrado mandar el mensaje de qué es el colectivo y sus propósitos y así evitar que todo el mundo tenga una versión distinta. Si no se logra eso en comunicaciones, no le conviene a un colectivo tener voluntarios.

Hay dos consejos muy puntuales con los voluntarios antes de llegar al central: un voluntario no se despide, simplemente se auto-margina cuando no cumple, uno no le pone una tarea hasta que no cumpla la anterior.
El segundo consejo es entender el voluntariado no como la primera capa, sino como una fase posterior en un proceso donde la persona visita, acude primero, para uno mirar si en realidad le sobra tiempo.

Finalmente, lo más importante con un colectivo es no olvidar que desde los fundadores, pasando por todos los niveles de coordinación, hasta el último integrante, son ellos los primeros voluntarios. ●

CARTOGRAFÍAS HUMANAS EN ESPACIOS URBANOS

Fundación mi sangre

www.fundacionmisangre.org

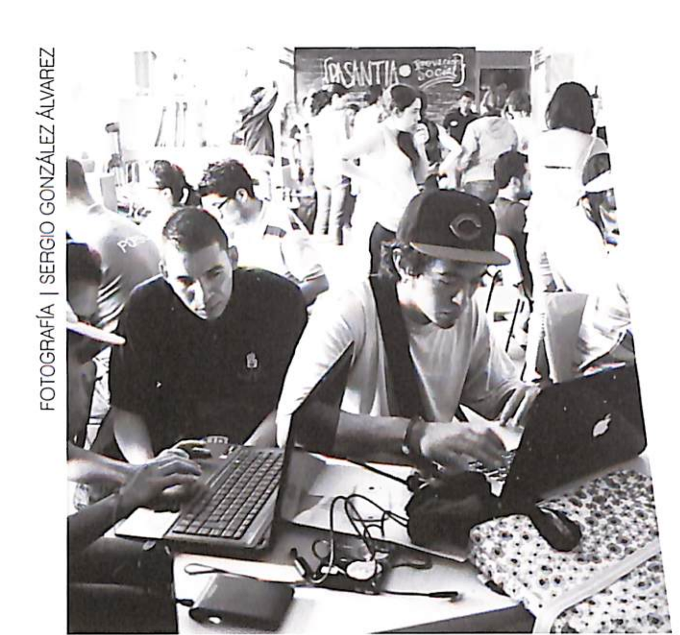
Cartografías humanas con aplicaciones urbanas, haciendo uso de las experiencias cotidianas, quiso que los participantes del laboratorio vivieran una experiencia investigativa en torno a lo que significan la innovación y el emprendimiento social. Para ello se organizaron momentos claves para identificar y generar respuestas sobre los conceptos mencionados.

Reflexiones en torno a innovación y exploración de herramientas comunicativas: con esto se pretende que los jóvenes se pregunten, desde su experiencia, qué entienden por innovación y cómo la han vivido en la ciudad. Así mismo, cómo los procesos que se emprenden en las comunidades aportan a dichas comunidades y a su construcción.

● A partir de informe de gestión Fundación Mi Sangre y entrevista a Wilmar Botina


HQ
0:00:12
[792min]
82min

FOTOGRAFÍA | SERGIO GONZÁLEZ ÁLVAREZ



FUNDACIÓN MI SANGRE es una organización sin ánimo de lucro que tiene como fin contribuir a que los niños, niñas y jóvenes–NNJ- sean protagonistas de la construcción de Paz en Colombia.

¿Qué es Cultura de Paz?
Para la Fundación Mi Sangre, es el conjunto de valores, actitudes y acciones que reflejan el respeto a la vida en todas sus formas, al ser humano y a su dignidad, y que ponen en primer plano los derechos humanos, el rechazo a las violencias y la promoción del amor, la equidad, la libertad, la diversidad, la ciudadanía y la responsabilidad compartida.
La Cultura de Paz conecta la dimensión individual con la colectiva, reconoce y valora la existencia de los conflictos, los transforma creativamente en nuevas formas de convivencia y supone el cuidado de sí mismo y de los demás.

¿Cómo construye Paz la fundación?
Cocreando entornos protectores para que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes descubran y ejerzan sus poderes como constructores de paz a través del arte y la lúdica.

Para lo anterior se vivieron tres momentos:

1.Conociendo el monstruo: Espacio para comunicar experiencias y hablar de ciudad como punto de partida para las discusiones.

2. Puertas abiertas, la casa de la innovación: Mesa de discusión y espacio para hablar de ciudad, innovación, hábitat y recorridos humanos.

3. Sumergidos en la burbuja de la comunicación hacia una narrativa social en la ciudad: Lugar para hablar y generar estrategias comunicativas o narraciones sociales.

Los recorridos urbanos se hacen con el objeto de conocer y reconocer los cambios y procesos que se han dado en la ciudad a nivel de innovación y emprendimiento; para ello se visitan varios lugares que por sus procesos han hecho de la ciudad un lugar habitable desde sus expresiones artísticas, procesos sociales y emprendimientos (Moravia, Corporación Circo Momo, Casa Morada). Esto se dio en dos momentos:

1. Empacando maletas, buscando rutas de exploración y hábitat: Generación de rutas urbanas en torno a procesos e innovaciones sociales.

2. Aplicaciones urbanas: exploración de herramientas para montaje y difusión de información.

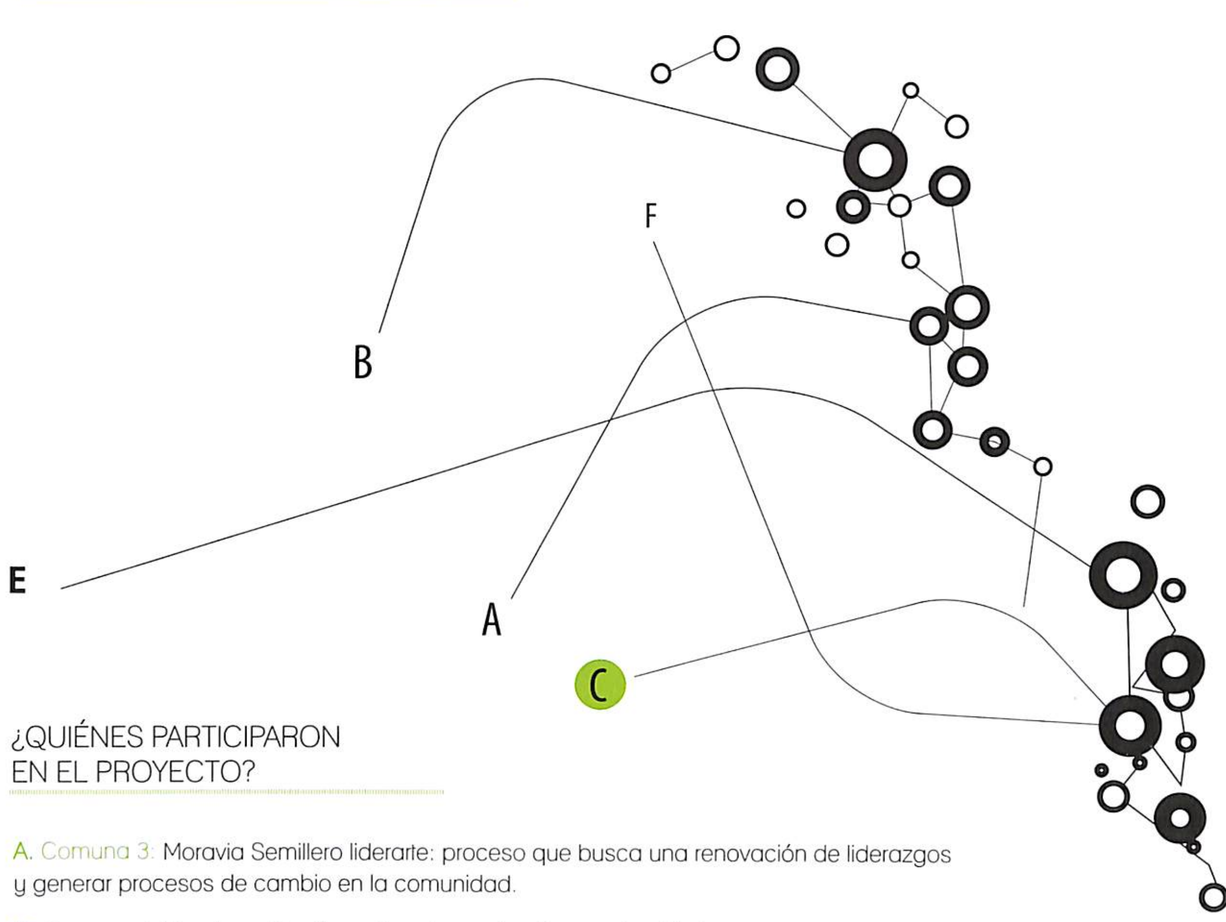
3. Álbum de fotos: montaje de información y concertación de lugares para ubicar el material gráfico.

El laboratorio permite a los participantes generar reflexiones y contenidos desde las experiencias de ciudad, y con esto, identificar que los procesos como 'líderes juveniles' también se enmarcan dentro de las innovaciones de ciudad.

La INNOVACIÓN es saber que se puede crear, imaginar y transformar cosas y situaciones para generar cambios positivos en nuestro entorno, además de entender las necesidades en cada lugar donde habitamos para desde ahí enamorar y motivar a las personas para que alcancenla transformación de sus vidas y entornos.

La innovación es observar que los procesos que hacemos en nuestros barrios y las comunidades buscan formas diferentes de relacionarnos con el mundo, compartiendo y aprendiendo de nuestras diferencias.

El EMPRENDIMIENTO es poner en acción la innovación y proyectar la creatividad para experimentar y emprender nuestras iniciativas, buscando formas de hacer realidad nuestros sueños e ideales para que se sostengan y perduren en el tiempo.



¿QUIÉNES PARTICIPARON EN EL PROYECTO?

A. Comuna 3: Moravia Semillero liderarte: proceso que busca una renovación de liderazgos y generar procesos de cambio en la comunidad.

B. Comuna 4: Manrique Mac "mundo, arte y cultura": organización juvenil que desde lo audiovisual hace trabajos sociales enfocados en el arte.

C. Fundación Mi Sangre

D. Comuna 5: Dibujarte Danza Árabe: procesos que nacen por iniciativa de tres jóvenes apasionados por el dibujo y los juegos de rol, que buscan enseñar a niños de la comuna 5.

E. Comuna 8 y 9: Guardería del hip hop: jóvenes que enseñan a bailar y cantar a niños y niñas de las comunas 8 y 9, promoviendo la convivencia y el respeto.

F. Red de arte territorio estratega: Organización juvenil que busca la unión de líderes.

REDES MEDELAB

www.medelab.net



CASA TRES PATIOS

Fundación sin ánimo de lucro, que actúa como plataforma para las prácticas artísticas contemporáneas y promueve el intercambio cultural e inter-disciplinario.

Carrera 50 A # 63 – 31 | Metro Hospital
(57) 4 571 7798 | www. casatrespatios.org



CASA DE LA MEMORIA

El Museo Casa de La Memoria es un espacio que promove acciones que contribuyan a la reconstrucción, la visibilización y la inclusión de la memoria histórica del conflicto armado en la ciudad de Medellín.

Calle 51 # 36-66 Parque Bicentenario, Medellín | +(57) 4 383 40 03
www.museocasadelamemoria.org



CDCM

Centro para el Desarrollo Cultural Moravia. Centro para la proyección cultural, el mejoramiento de la educación y el desarrollo comunitario de los habitantes de la comuna 4 de Medellín.

Calle 82 A #52 - 25 Paseo Urb Carabobo
+(57)4213 2809 Ext. 108 y 103



EPICENTRO

Coworking Space Epicentro es un espacio multifuncional para el desarrollo de ideas y la transformación social.

Carrera 45 Nº 5A 37 Medellín
+(57)4 448 3013 | www.epicentro.com.co

INVISIBLE VALLEY

ETER

Laboratorio de exploración audiovisual/ casa de ediciones éter (CD/mini-CD), invisible/atomic valley y sonic terrain.

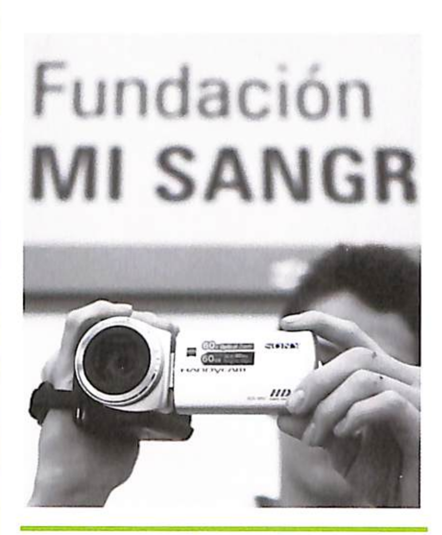
http://eter-lab.net | Medellín
+(57)4 316-5785448



COORPORACIÓN JUVENIL AMIGOS UNIDOS

Centro que promueve la movilización y participación juvenil, promoción, prevención, empleo y productividad.

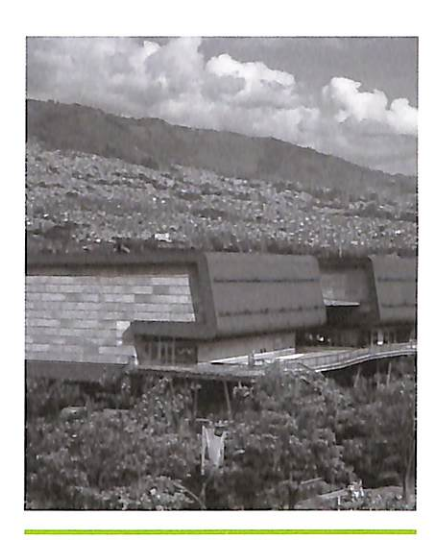
Calle 98 No 44-81 | +(57) 4 2580000
Medellín



FUNDACIÓN MI SANGRE

Organización sin ánimo de lucro que contribuye a que los niño y jóvenes sean protagonistas en la construcción de paz en Colombia.

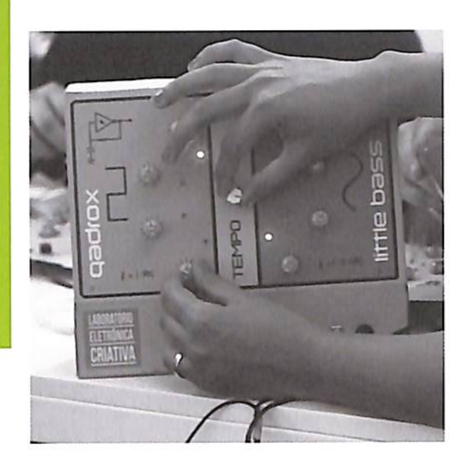
Carrera 34 # 7 – 84 Medellín
+(57) 4 312 3920
www.fundacionmisangre.org



EL PARQUE EXPLORA

Museo y Parque interactivo para la apropiación y la divulgación de la ciencia y la tecnología.

Carrera 52 Nº 73 - 75 Medellín
M: Universidad | + (57) 4 516 83 00
Martes - Viernes: 08:30 - 17:30
Sáb - Dom: 10:00 - 18:30
www.parqueexplora.org



LABEL

Label tiene como objetivo el desarrollo de programas de interacción experimental en procesos de educación no formal.

Rio de Janeiro, Brasil | +(55) 5140422770
www.labelcreativa.org



MAMM

Museo de Arte Moderno de Medellín. El MAMM trabaja para ser un museo vivo, urbano y actual, un espacio de encuentro, conocimiento y disfrute.

Carrera 44 Nº 19A-100 Medellín +(57) 4 444 2622 | www.elmamm.org
Martes a Viernes: 9 a.m. – 5:30 p.m. Sáb 10 a.m. - 5:30 p.m. Dom 10 a.m. – 5 p.m.



LO DOY PORQUE QUIERO

Es un evento que tiene como fin crear un espacio que permita compartir conocimiento, experiencia, habilidades, gustos o aficiones. Las sesiones duran entre 45 min. y una hora, y los temas se comunican con antelación.

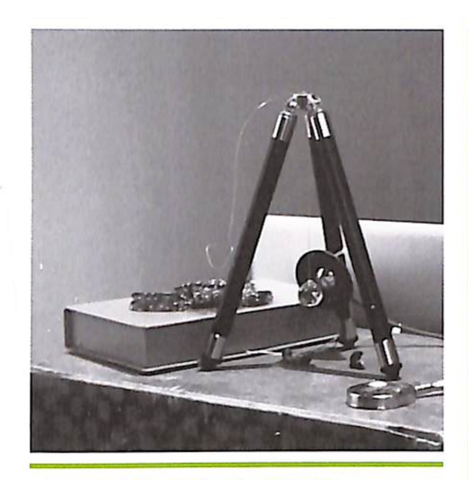
Bar Calle 9+1, Cra 40 # 10-25 Medellín
+(57) 3136420476
livestream.com/lodoyporquequiero



MEDELLÍN CIUDAD INTELIGENTE

Medellín Ciudad Inteligente es el programa de la Alcaldía de Medellín, operado por la Fundación EPM que aporta en la transformación de Medellín y de la calidad de vida de sus ciudadanos a través del buen uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Carrera 43B no. 11 - 10. Piso 2, 050021 Medellín | Lunes - Viernes: 08:00 - 18:00
+(57) 4 4444963 | http://estrategia.medellin.co



MAPA TEATRO

Laboratorio de artistas, dedicado a la creación transdisciplinar.

Carrera 7 Nº 23-08 Bogotá , D.C
+(57) 1 284 4899 | www.mapateatro.org



MONOFÓNICOS

Colectivo de Medellín dedicado a la publicación y difusión de música electrónica local.

http://monofonicos.net | Medellín.



MORADA /CASA DE LAS ESTRATEGIAS

Fundación Casa de las Estrategias comparte sede con el colectivo Morada. Tienen como misión la promoción de artistas, la disminución de la violencia y la consecución de modelos de sostenibilidad.

Cra.97-40-26 San Javier, Medellín | +(57) 4 5807107 Cel 321 706 33 24
www.casadelasestrategias.org | http://morada.co/



MUSEO DE ANTIOQUIA

El Museo de Antioquia es un espacio de interacción educativa y cultural que a través de las artes convoca a la participación de todos.

Carrera 52 No. 52-43 Medellín | +(57) 4 2513636 | Lun - Sáb: 10:00 - 17:30
Dom: 10:00 - 16:30 | www.museodeantioquia.gov.co



PARQUE BIBLIOTECA BELÉN

Hace parte de la Red de Bibliotecas del Medellín y el Área Metropolitana. Presta los servicios de Sala de exposiciones, Ludoteca, Talleres de formación, Consulta y préstamo de libros y Auditorio.

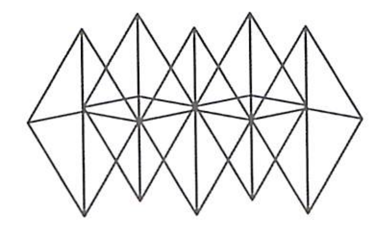
Carrera 76 Nº 18A 19 Medellín | +(57) 4 385 67 96 – 385 67 31
http://pbbelen.blogspot.com



POR ESTOS DIAS

PorEstosDías es un proyecto de acción cultural a escala doméstica y cotidiana que intenta generar experiencias no necesariamente artísticas.

Carrera 29K Nº 73-13 (2do. Piso)
Belén Granada | www.porestosdias.org



PLATOHEDRO

Centro Cultural Independiente que trabaja el Bienestar Creativo, Cultura libre y Comunicación Viva.

Calle 49A # 36-93, Medellín
+(57) 4 2166052
http://platohedro.redelivre.org.br



PROYECTO NN

"Nomen Nescio". Red que utiliza las TIC como herramienta principal para visualizar y desarrollar estrategias que convoquen a hacer y a apropiarse del espacio físico.

www.proyectonn.blogspot.com
Medellín



RUTA N

Ruta N Medellín es el centro de innovación y negocios de la Alcaldía de Medellín, EPM y UNE que potencia nuevos negocios basados en el conocimiento.

Calle 67 Nº 52 - 20, Medellín. | +(57) 4 516 77 70 | http://rutanmedellin.org



SERIES MEDIA

Proyecto de difusión sonora que publica periódicamente material inédito de músicos latinoamericanos. SERIES produce y distribuye producciones de varios proyectos de música electrónica independientes

www.seriesmedia.org | Medellín
Podcast: SeriesCast



TRICILAB

Dispositivo Cultural Nómada para el desarrollo de prácticas artísticas, culturales y sociales.

tricilab@gmail.com | Medellín



UN/LOQUER

Hackerspace Medellín.

Carrera 50 A # 63 – 31. M: Hospital
Medellín | www.unloquer.org


EL PUERTO



AGRADECIMIENTOS

Directora MAMM María Mercedes González
Dirección MedeLab Jorge Bejarano Barco
Producción General Andrés Sampedro Cuartas
Comunicaciones Mauren Álvarez, Luis Pérez Arcila, María Clara Jaramillo, Clara Botero
Diseño Gráfico MedeLab Elisa Echeverry
Equipo Administrativo MAMM Lisbeth García, Lourdes Franco, Janet Martinez, Laura Castaño.
Equipo Operativo MAMM Alejandro Gil, Edisón Berrio, Jackson Ochoa
Equipo RUTA N Tomás Caballero, Angélica Jaramillo, Andrea López
Equipo Medellín Ciudad Inteligente Ana Palacios, Marcos Vallejo, Juan Diego Urrea, Marcela Ceballos.
Apoyo logístico Iván Carazo, Miguel Ramirez, Carolina Henao, Juliana Múnera

Agradecimientos especiales: Ximena Vargas, Cristiano Rosa, Pedro Rincón, Luis Lunar, Mario Tachack, Sara Guevara, Camilo Cantor, Mauricio Hoyos, Fran Alvarez, Alejandro Piscitelli, Claudia Velázquez, Jose Santamaría, y el Equipo Platohedro.
A todos lo miembros de las trece organizaciones que hicieron posible la realización de MedeLab 2013.



EDITORES
Astrid Rojas
Jorge Bejarano

CORRECCIÓN EDITORIAL
Juan Pablo Trujillo

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Astrid Rojas

FOTÓGRAFO MedeLab
Sergio González Álvarez

REALIZACIÓN DE VIDEO
Hernán Arango

IMPRESO POR
Especial Impresores S.A.S.
Marzo, 2014
ISBN: 978-958-57175-4-1

La serie de artículos aquí presentados hacen parte de recopilaciones y textos propios de colectivos, organizaciones e instituciones participantes en Medelab, laboratorios creativos en red 2013.

En caso de presentarse alguna aclaración o hacer uso de este material pueden contactar directamente a las organizaciones utilizando el directorio o escribir a elpuerto@elmamm.org

La versión digital de este libro puede ser descargado en el siguiente enlace: http://issuu.com/elpuertomammpublicaciones/docs/medelab2013

ORGANIZA



En el marco de:



ALIADOS ESTRATÉGICOS







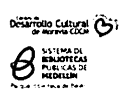




LIDERAN








































MUSEO
DE ARTE
MODERNO
MEDELLÍN - COLOMBIA